GAMER Culture · Entertainment · Game
游戏·人 第七十六辑
二〇二一年九月

2021
第贰季
UCG

领略游戏文化 体验游人生活

GAMER Culture • Entertainment • Game

游戏·人



游戏议会

RTS精神史

创造梦想的40年

秘密花园

风来之国

精美海报欣赏

工作室物语

Acquire

大众却又小众的创新者

传世之书

惊喜又岂止是拍肩

E3的二十五周年与炸裂名场面



怀旧玩家 Tot.4

现已上市

老游戏文化类专辑 献给新老玩家的一份情怀

全彩大16开168页+DVD光盘

○焦点特辑

16位时代的奠基人
Mega Drive回顾

MD经典系列回顾
《索尼克》《怒之铁拳》
《梦幻之星》《光明力量》
《战斧》《忍》《梦幻模拟战Ⅰ·Ⅱ》

○游年芳华

财宝社MD名作回顾
《火枪英雄》《魔强统一战》
《异形战士》《光明十字军》

○怀旧专题

60年精神的薪火传承
SEGA AGES与3D复刻计划

知名作曲家
岩垂德行
专访

淘宝端扫码购买

38元



游戏·人

2021年第一季

VOL. 75

关注国产 助力推广

大16开144页+DVD光盘

本期主打

●主题特稿

2020年中国独立游戏佳作大搜罗

●传世之书
金钱低语，缄默偿薪
——《杀手 血钱》

●游戏议会
微软鲸吞Zenimax
猝不及防却互利双赢

●斑斓之书
《刺客信条 人物志》
——列奥纳多·达·芬奇

●动漫秀
《足球小将》四十周年
——乘着梦想高飞的足球故事

●工作室物语
情怀的救世主
——蓝点工作室

定价 38元

淘宝端扫码购买

现已上市

掌机王NS

VOL. SP

全彩大16开336页+DVD影像光盘

《怪物猎人 崛起》攻略典藏

对应3.00版本更新



武器篇 全14种武器用法+武器强化升级表

防具篇 全防具资料+男女完整着装图

怪物篇 全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率

原野篇 全地图采集资料+手记位置

特别企划 掌上狩猎的全面进化
对比《怪物猎人XX》和《怪物猎人崛起》的战斗系统

以及更多精彩内容

定价 98元

淘宝端扫码购买

已上市

促销期间价格更优惠！



15th ANNIVERSARY

这火，终于要传下去了

尽管细节已经有点记不清了，但当多年前笔者从前辈那里接过《游戏 · 人》这个刊物的负责人职责时，总体来说是相当震惊的。

毕竟当时笔者只是对这本走深度内容的杂志比较有感情，而且在参与制作的时候也比较积极地给予了一些稿件制作上的支持，但要说对整本杂志的制作，实在不敢妄称自己有什么深入的了解，能够说出的一些看法，也无非是读者视角的一厢情愿而已。

幸好彼时负责的前辈还是给笔者留了一些“小妙招”，加上 一些自己或主动或偶然得到的资源，跌跌撞撞地还是一路把《游戏 · 人》这个牌子给延续了下来。

但虽然说是一直在努力出刊，实际上因为各种各样的客观因素影响——有接触杂志的读者可能都知道，其实笔者甚至都已经不是常驻的内容编辑，而是个拼合了各种功能的杂志社工具人了——《游戏 · 人》的出刊一直不是特别稳定，毕竟这本深度刊物对内容和稿件的含金量都有一定的要求，制作强度也颇高。

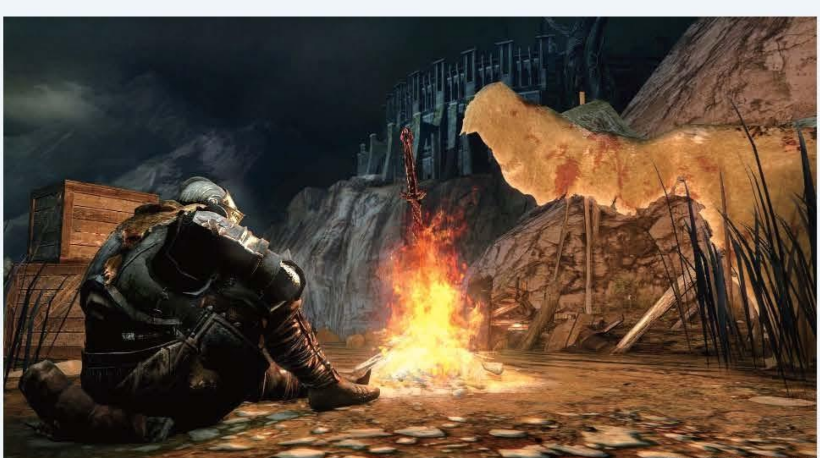
可能某些特别有阅历的读者甚至对于目前的稿件能否达到这一标准也颇有些自己的看法，笔者也表示理解，但也必须指出一个事实：这些可能大家未必都很看得上的深度内容，已经是这个速食阅读时代里不多见的产物了。

每次在那令人痛苦的征稿审核阶段，笔者近几年不得不面对的稿件，往往是那种在某某平台发布了一篇 1000 字的“长文”！有了个不知道后台调了多少倍率之后听着还挺唬人的阅读数字，就来投稿的“撰稿人”，而这就是整个自媒体时代大背景下我们大部分情况下能够找到还愿意去创作纯粹文字内容的“同路人”了。

这是不是意味着以游戏以及 ACG 文化圈为核心的深度阅读已经没有制作的空间了？显然不是，只是依靠撰稿人 + 编辑这套纯粹的组合去出产内容的形式，已经有点跟不上时代了。在近来的好几期《游戏 · 人》上，我们都尝试了一些新的内容，反馈有好有坏，也有不少还有修正空间，但关键只有一个：找到为这本杂志增添新内容和新体验的途径。

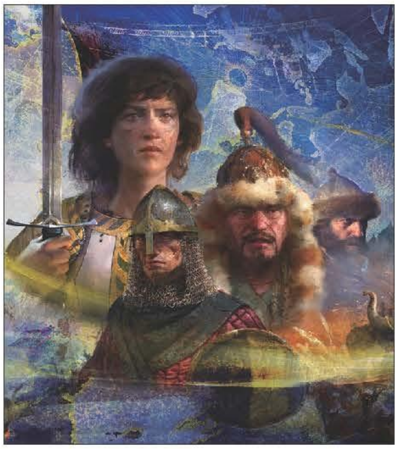
就最近而言，笔者个人觉得咱们还是摸到了一点新门道了，不过对于这本杂志来说，内容是关键之一，稳定的出刊周期也是需要去维持的。幸运的是，再经历了一系列世代交替后，总算有新鲜的血液成长到了能够承载这本杂志重负的程度，笔者也终于不用再孤身奋战，而是能够和更多的战友们一起分工合作，来给《游戏 · 人》这个牌子继续添砖加瓦。

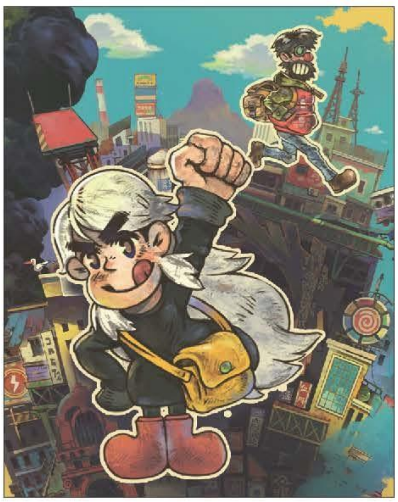
本期是我们这个新制作团队第一次合作的产物，毕竟还处于磨合期，出现各种问题或许不可避免，但笔者可以保证的是，起码在推陈出新方面，我们已经有了更强大的力量和更稳定的流程，至于成果到底是否能令人满意，就留给各位读者大人去下判断吧。



稀饭

2021. 9. 25





光盘导视

— 特别收录 —

最上游

十大清凉游戏了解一夏

SIEJ十大独占日式名作回顾

炎火忍者不懂老猎人的十五痛

原创特企

《生化危机》系列主要角色进化史



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

游戏人物

003 杰夫·卡普兰——“英雄”为何离开了《守望先锋》?

传世之书

014 惊喜又岂止是拍肩——E3 的二十五周年与炸裂名场面

工作室物语

026 Acquire——大众却小众的创新者

游戏风采

046 游戏评台

游戏议会

062 RTS 精神史——创造梦想的 40 年

文化漫谈

特别企划

087 《岩田先生》书摘——任天堂传奇社长最为真实的一面

斑斓之书

102 巴托里·伊丽莎白——真实历史当中的蒂米特雷斯库

110 《刺客信条 人物志》系列特企
——《刺客信条 II》尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利篇

126 迦密山之殇——1993 年德克萨斯州韦科惨案实录

影漫世界

游乐园

135 《游戏 · 人》第 76 辑音乐介绍

秘密花园

041 迷宫大侦探皮埃尔 保卫帝国迷宫塔的宝藏

092 风来之国

杰夫·卡普兰
“英雄”为何离开了《守望先锋》？

文：不快乐王子　编：沐枫　美编：Juxi



序

曾几何时，暴雪是以“精品游戏开发商”的形象停留在人们的脑海中，然而近来有关他们的新闻总是带着负面的味道。

在《守望先锋 2》进入全力开发之际，却突然传出该作的总监、同时是《守望先锋》的缔造者和门面担当、被玩家们昵称为“姐夫”的暴雪传奇制作人——杰夫·卡普兰离开老东家的消息。惊愕之余，考虑到卡普兰效力暴雪近二十年，经历过各种起起伏伏，加上近年来暴雪的各种奇葩行为，他的决定又似乎合情合理。尤其是两者前后鲜明的反差，让“姐夫”的故事有了更多传奇色彩。


■杰夫·卡普兰

小说·人生

尼古拉斯·迦科波恩在自己的处女作小说《失败笔记本》中，讲述了一个失败的小说作者巴勃罗，他尝试过各种各样不同的创作方式却始终无法写出自己想要的作品，也从未发表过任何文字，只能依靠着母亲筹划儿童活动的收益来维持着三四十岁的身体继续“追梦”。

在发现自己并没有写作的才能之后，巴勃罗转向了剧本创作，最终和知名导演圣地亚哥“合作”——巴勃罗被软禁在圣地亚哥家的地下室，却创作出了两部获得奥斯卡最佳外语片奖项作品的剧本……

在这一点上，卡普兰和小说里的巴勃罗十分相像。卡普兰求学时期是在南加州大学学习创意写作（这和笔者大学时几乎一样），这个专业会在基础写作之上，探索各种新型的写作技法和主题，创造一些新的作品。卡普兰也是如此，从诗歌到小说再到剧本，都是这个专业实践的范畴，他也在这些方面为之努力。

在读大学的时候，卡普兰尝试不依赖家里的支撑，靠自己的创作养活自己。但这让他变得非常缺钱，以至于当一位为他提供200美元诗歌方面奖学金资助的女士要带他出去吃饭庆祝时，他最感到兴奋的不是在诗歌造诣上被认可，而是能够吃到“免费的午餐”。

由于专业涉及到编剧领域，于是在南加大毕业后，卡普兰在环球影业当过一段时间实习编剧，但他很快发现编剧的工作并不是自己想要的东西。于是他来到了出生地新泽西州附近的纽约，在纽约大学完成自己的创意写作硕士课程，并且定下了发表一篇短篇小说并进而创造一本小说的“小目标”。可惜天不遂人愿，他的文学创作路处处碰壁。

“生活所迫”的卡普兰不得不“含泪继承家业”，在父亲的猎头公司负责给那些招聘人员支付薪金，这份工作需要在每天下午开始，一直工作到晚上。

有了父亲的资助，卡普兰终于可以安心地在每天早上五点起床，然后在招聘人员打电话过来催款之前，用八个小的时间投入自己的创作之中，也算是“富二代”之中颇为励志的故事。

只是找不到正确的赛道，卡普兰即便再努力地写作和投稿，都没有第一时间获得成功。而且在向杂志投稿的过程中，一稿多投是一个相对忌讳的现象，但此时的卡普兰已经顾不上这么多，他将自己的作品向各大杂志社疯狂“输出”。在那个还是十分看重编辑权威的九十年代，卡普拉最希望的是某一篇文章会得到编辑三言两语的评价，并以此作为继续创作的动力。

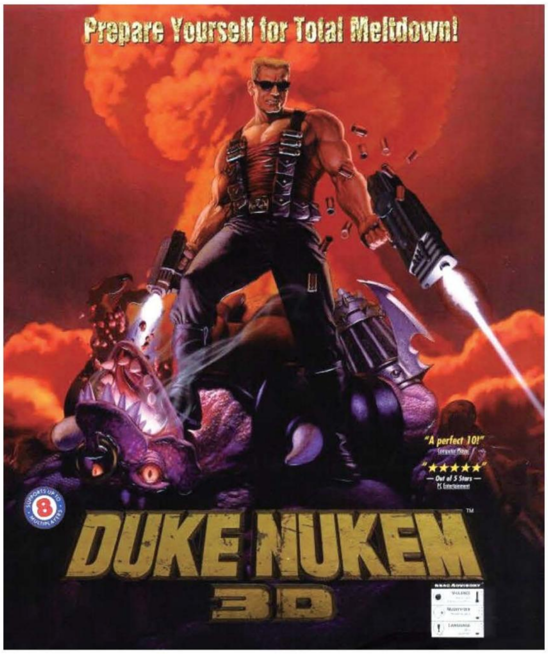
可惜的是，他等到的只是一封封拒绝使用的退稿函，最巅峰的时期，卡普兰在一年之内收到了172封退稿信件。任何人接受到这样的打击估计都会怀疑自己的能力，但卡普兰还是稍微再坚持了一下。

在笔耕不辍的同时，卡普兰其实也是个忠实的游戏玩家，从雅达利2600开始，到后来的PC端的《创世纪》再到后来的FPS游戏，他已经不满足简单的“突突突”，而是开始尝试用游戏自带的地图编辑器去“创造世界”。从《毁灭公爵3D》到CS的前身《半衰期》都留下过他的印记。这种另类的创造性活动，为卡普兰在穷途困顿时提供了另一种安慰和经验储备。

直到2000年前后，备受打击的“创意写作”硕士终于明白到自己并没有写作方面的才华，于是愤而投笔，一头扎进了另一个虚拟的世界。



▲南加州大学



从《无尽的任务》到《魔兽世界》从玩家到制作人

在 90 年代，卡马克和罗梅罗的 id Software 以及他们的《毁灭战士》《雷神之锤》，3D Realms 的《毁灭公爵》和 Valve 的《半衰期》风靡全球，对钟爱 FPS 的卡普兰影响颇深，但这并非全部。另一个让卡普兰极为的投入的游戏是 MMO 游戏《无尽的任务》。

在写作领域备受挫折之后，卡普兰一头扎进《无尽的任务》之中，不再写作也不再外出，除了给父亲继续打下手和玩游戏之外，几乎没有了正常的社交生活。

人们常说“玩物丧志”，但如果是因为备受生活的打击和挫折之后才投身虚拟世界呢？从某种意义上说，卡普兰算得上是那个时代的“躺平青年”。

然而，卡普兰是幸运的，游戏不仅让他重新“站”起来，甚至反哺了他的生活，给予了他现实中并没有得到的一切——面子、票子还有妹子……

大量的上线时间加上不俗的游戏了解，让身为《无尽的任务》玩家的卡普兰甚至成为北美最著名的公会之一——“钢铁之遗产”(Legacy of Steel) 的主要干部。这样的角色意味着他需要长期泡在社区和站队频道里和来自互联网世界各个角落的玩家密切交流，而直言不讳的性格让他获得了很多人的认可，也让他的创意得以更多地呈现在人们面前。

2002 年前后，一名经常向卡普兰提出各种各样问题的网友突然向他发出邀请，请他到加州尔湾一家游戏开发工作室共进午餐，这家工作室的名称叫做“暴雪”(Blizzard)。

在来到暴雪之前，沉迷于《无尽的任务》中的卡普兰甚至不大知道这个公司，也不知道自己的团队成员中，有不少人就是暴雪公司的员工或者前员工。不过在那时“面基”并不常见，而尽管美国号称开放，但谁也不愿意去一个陌生地方，毕竟有太多未知的风险。

在《失败笔记本》中，巴勃罗就是接受了圣地亚哥的聚餐邀约，最后被后者囚禁到地下室之中，逼迫他不断地创作剧本，失去了人身自由，但这个“恶行”却让巴勃罗有了更多的空间和最合适的方式去思考和创作，最终才有了那样的成就。

同样地，如果卡普兰真的没做这个“主线任务”，那估计也就没有后面的故事。思量再三，卡普兰还是久违地离开了家，前往尔湾，展开了一段传奇之旅。

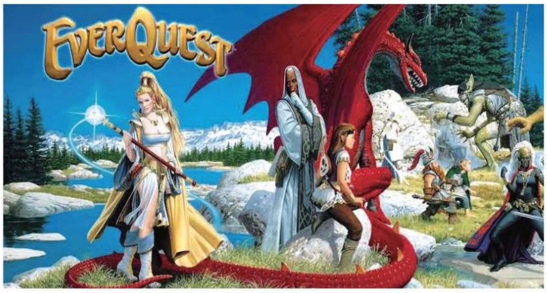
当时主要深耕于 RTS 领域的暴雪想要在 MMORPG 领域闯一番天地，却苦于没有拥有卓越见地的人才来为他们出谋划策，身为暴雪的首席设计师之一的罗伯·帕多（Rob Pardo）想到了一点：既然要找 MMO 的相关人才，自然要到 MMO 中去找。很快，他就在《无尽的任务》中找到了那个人，“钢铁之遗产”公会高层“Tigole”，而这个人就是现实中的卡普兰，帕多向卡普兰提出了很多关于 MMO 设计理念的问题，卡普兰则是展现了他颇具见地的想法和创意，这让帕多最终下定决心抛出了橄榄枝。

他们的用餐过程相当愉快，但是卡普兰并没有意识到这是一场面试，只当是志同道合的朋友间轻松愉悦的交谈，毕竟暴雪一直没有涉足 MMO 领域，卡普兰也没有在意。但帕多最后说：“明天在暴雪的官网上会有一份招聘启事，我觉得你应该可以申请。”

直到第二天，卡普兰看到暴雪为他“量身定制”的招聘启事——有 MMO 的经验和热情、并且有创意写作学位的人士，这时他方才意识到，自己被暴雪选中，希望他参与到最新立项的《魔兽世界》的研发中。

“通过玩游戏而进入游戏开发领域，这是有史以来最酷的事情”，卡普兰在回忆中如是说。诚然，还有什么比将热爱变作职业，更能让一个有志者感到兴奋的呢？

就像小说里的巴勃罗一样，卡普兰决定将自己的创作才华用在另一个艺术领域，不同的是，他没有被暴雪困在了条件恶劣的地下室，而是在“人生终极目的地”和“世界宜居城市之王”（都是尔湾的别称）的阳光与和风中创造了“另一个世界”。





▲《无尽的任务》

◀ Rob Pardo

《魔兽世界》
——打造一代人的青春回忆

2002 年 5 月，卡普兰正式入职暴雪，一同入职的还有另一位设计师帕特·纳格（Pat Nagle），熟悉《魔兽世界》怀旧服的玩家应该对这个名字颇为熟悉，游戏中的“钓鱼王”纳特 · 帕格（Nat Pagle）就是这位设计师名字首字母互换之后创造的人物。而卡普兰的游戏网名“Tigole”也成为了一些物品的名称前缀，例如闪光平原上 NPC 出售的草莓冰激凌以及祖尔格拉布的隐藏 BOSS 掉落的鱼叉。

在开发小组边界并不算清晰的暴雪内部，卡普兰和纳格一开始加入的是《魔兽争霸 3》团队，而这只是一个过渡，好让他们了解“《魔兽争霸》系列”的故事背景。大约半年之后，卡普兰正式调入《魔兽世界》开发组，并且跟随这个稳定时期有 60 人左右的团队，创造了艾泽拉斯大陆的各式人生。

在团队中，卡普兰主要负责故事框架、任务设计和团队副本制作等一系列和玩家交互的元素，也算是创意写作的另类应用。对卡普兰而言，其创作的核心思想是“MMO 不仅适合那些愿意花一生三分之一时间从事这项活动的疯狂硬核玩家，还要适合那些初窥门径的玩家。”

当时的 MMO 游戏很少会有脚本式的任务，玩家除了完成那些主线任务之外，基本上都是自主地探索和交流。卡普兰认为这会影响玩家的粘度，于是他和纳格一道给任务系统写入了一些脚本，使其生成了不少需要玩家操作的任务，并且伪装成有意义的支线任务。

“艾泽拉斯世界的设计宗旨是——总会有新的故事可供探索，即便任务只是为一个农夫杀死六只老鼠”，卡普兰在谈及游戏的设计理念时如是说。

另外在设计过程中，卡普兰试图加入两个他十分喜欢的想法，一个是路标系统，可以帮助玩家在庞大的世界地图中找到自己的方位并且向其他人发出指引；另一个则是“地下城计分板”（卡普兰对这个系统固执的自行命名），他认为 BOSS 战结束时会过于无聊，如果能够给玩家一些数值反馈，那将很好地调动玩家的积极性，让玩家为此而庆祝，但是这些功能在卡普兰离开《魔兽世界》开发团队之前都没有实现。

不难发现，此时的卡普兰都是根据过往 MMORPG 的弊端为基础做出改良，而《魔兽世界》在开发过程中也难免和之前的产品做比较。

此时《无尽的任务》宣布订阅用户已经超过 40 万，卡普兰和同伴们“当时以为如果能获得《无尽的任务》一半的订阅量，哪怕是四分之一，都已经是足够幸运”，但是当时身为主设计师齐尔顿却告诉卡普兰，他们的目标应该更为远大。最终他们做到了，《魔兽世界》取得了何等的成



就，想必也不需要在这里多加赘述，但这个成绩在当时还只是“天方夜谭”，还需要卡普兰和成员们的同心协力。

老玩家应该还记得，《魔兽世界》在上线之初其实并没有做好准备，从建模到任务再到服务器都未算成熟，这一切的问题都留到了资料片《魔兽世界 燃烧的远征》之中得以解决，而在此期间，卡普兰所担负的角色比重也是越来越高。

在卡普兰看来，《魔兽世界 燃烧的远征》是他最为满意的一个作品，尽管依托于《魔兽世界》的世界观，但是这部资料片几乎是从零开始建立，不但有新的地图需要制作，旧的建模也几乎推倒重来。毕竟在加上了飞行坐骑之后，之前那些简陋的建模就会在新视角下穿帮。正因如此，虽然是制作资料片，但是工作量一点都不少。

更为麻烦的是，卡普兰和他的团队在开发之初就陷入十分困难的阶段，他们甚至失去了超过 20 个开发人员，其中包括所有的动画师，他们不得不重新去招聘空缺的岗位，投入到这场艰苦的开发之旅。

令卡普兰印象最深刻、最为痛苦也是最喜欢的一个副本是卡拉赞，作为当时《魔兽世界》规模最大的副本之一，卡普兰团队为此从零开始一共开发了三次：第一次是因为没有使用《魔兽世界》的工具包进行开发，导致很多内容无法很好呈现，不得不摒弃；第二次在开发完成之后验收时，卡普兰感觉在规模和流程方面都存在问题，于是他又重新制定了开发流程，由不同的设计师分别打造，终于成就了其最为满意的作品。副本里有着有趣的角色，例如精通法师三系天赋，拥有强劲大招的“埃兰之影”，却是个有着滑稽台词和配音的“奇葩”。卡普兰对于故事创作的能力与游戏相得益彰，使得这个副本有着不俗的故事流程和史诗级的结尾，其出色的剧情一直为《魔兽世界》玩家称颂，而这也成为了玩家们对《燃烧的远征》评价的缩影。

《燃烧的远征》的另一个重要变革是区域和内容进行划分，卡普兰发现团队设计的副本（以卡拉赞为代表）相当庞大，玩家很难一口气玩通所有内容，于是便做出了如此变革，此举也得到了玩家们的认可。

当然，在开发《燃烧的远征》时，卡普兰也不是没有失误。由于有《魔兽世界》珠玉在前，而且还有许多新元素，卡普兰在新版本中有意无意地进行一些“精简”呈现。然而这个精简程度并不容易把握，卡普兰随后发现，当电子游戏变得越来越主流(不只是 MMO)，过度简化体验也存在危险，卡普兰用奥金顿的设计来展现自己失误之处，“那里没有太多可供探索的东西，游戏内容过于线性，玩家只能不断拼搏，打败一个又一个的 BOSS”。

但总体而言，这并没有影响这个资料片的名声，卡普兰也得以进一步建立自己的名声和地位，实现自己的创作理想。

游戏带给了卡普兰一切，不但“面基”成功，还有了“奔现”，由于投身到《魔兽世界》的开发之中，卡普兰已经很少玩《无尽的任务》，但是公会里的一个名叫“Angela”的玩家还是会经常主动跟他聊天。

在连麦还没兴起的时代，网络世界的玩家往往雌雄难辨，那些取女生名字的玩家大多是“抠脚大汉”，这是游戏圈里约定俗成的共识。卡普兰也没有过多的留意，只当对方是个花花公子，但这并不妨碍他们成为好朋友。后来一次攀谈中，他发现对方也是居住在加州中部，于是产生了“面基”的想法，对方也爽快地答应了这个请求。当卡普兰在现实中看到了这个“安吉拉”竟然真的是个妙龄少女（尽管听上去有些奇怪），而且用的还是真名的时候，两人决定将这份感情升华，并且在 2006 年走进了婚姻的殿堂。能够从游戏中的知己升级为终身伴侣，本来就是美事一桩，而升级后的卡普兰也迎来了人生的另一个重要时刻。

2007 年《魔兽世界 燃烧的远征》正式发售，焕然一新的艾泽拉斯大陆，新的等级、坐骑系统，以及血精灵、德莱尼、风暴之眼和 PvP 等新元素的加入，将还显得颇为粗糙的《魔兽世界》提升到一个新的高度，《燃烧的远征》



▲《燃烧的远征》的游戏画面。



▲《巫妖王之怒》

至今仍被誉为“《魔兽世界》系列”中“最好玩的资料片”和“最良心的资料片”。

有这样的口碑，《燃烧的远征》销量自然不会太差，首日就获得 240 万份的销量，第一个月的销量达到了 350 万份，而且随着游戏口碑沿着网络世界病毒式的传播，越来越多的玩家加入了《魔兽世界》中，翻开了部落和联盟之间故事的新篇章。

正是由于在《燃烧的远征》中有着不俗的表现，卡普兰在 2008 年被正式任命为《魔兽世界》的游戏总监，而他的下一个作品——资料片《巫妖王之怒》，这也是他为《魔兽世界》开发的最后一个版本。吸收了《燃烧的远征》中元素“过于精简”的经验教训，“如果不创造一种带有令人精力耗尽的，令人沉浸其中的漫长体验，就很难展现 MMORPG 的魔力。”卡普兰对于《巫妖王之怒》有着清晰的认知。

不过，卡普兰也深知“令人精力耗尽的流程”和“硬核”之间的明显差异，如果过分注重前者，就会违背为人们创造愉快游戏体验的开发初衷，因此在《巫妖王之怒》的开发中，除了新加入死亡骑士、诺森德大陆剧情地图、“铭文”专业、80 级内容和新 PvP 对战机制等大量新增的内容外，他和团队还在设计更为复杂的闯关路线，并加入一些可供玩家探索的“捷径”，提升玩家的乐趣。

正是这些出色的改变，使得《巫妖王之怒》在销量上再攀高峰，首日便卖出了 280 万份。2009 年 8 月，《魔兽世界》更是创造了 1310 万玩家同时在线的纪录，在《吉尼斯世界纪录游戏版 2008》中，《魔兽世界》成为世界上最流行的 MMORPG，游戏中的“美酒节”也成为了世界上最大的虚拟啤酒节。这些成绩很大程度得归功于卡普兰的创意，对于暴雪而言，他们更希望卡普兰将这种创意带到更为广阔的领域。

从泰坦的废墟中到“守望”

2008 年 11 月 4 日，《巫妖王之怒》发售在即，他们开始对全世界经销商出货，工作室成员按照惯例都会在兽人骑兵前开香槟庆祝，对于卡普兰而言这是值得铭记的一天，按他所说原因有三：“第一当然是为了《巫妖王之怒》的发售，第二是当天刚好是卡普兰 36 岁生日，也是在这一天，奥巴马成功当选美国总统……”

这三个理由让卡普兰和团队成员们肆意狂呼，一场宿醉之后，他收拾报包袱，转到了名为“Team4”的开发团队。直到 2009 年 2 月，卡普兰正式辞去《魔兽世界》开发总监一职，并且在暴雪论坛曾发文道别，也是向过去六年半的《魔兽世界》开发生涯道别：

“我想花一点时间让社区知道我已经在暴雪转换了岗位，开始我们即将发布的 MMO。在过去的六年半中，《魔兽世界》一直是我生活中不可或缺的一部分，如果没有这个庞大的社区，它就不可能取得成功。所以我想对所有玩家和我们一起走过这种奇妙经历表示感谢。但是，《魔兽世界》并没有消失，其他团队成员仍然留守岗位，包括我的“同伙”齐尔顿和 J. 艾伦 · 布拉克……”

不难看出，卡普兰渴望在新的 MMO 开发上找到新的挑战。而他负责的是开发代号为“泰坦”的、曾经被寄予厚望的未来科幻 MMO 项目，暴雪召集了超过 140 名开发者，试图在《魔兽世界》这个 IP 之外，探索一条新的发展道路。

为此，卡普兰和他的伙伴们曾经做了许多头脑风暴，想出了不少创意、有过不少试错，也作出了许多技术尝试。但是在 2009 年，他们发现游戏出现了问题，这些问题不仅是在开发现场遇到的实际情况，更在于开发的方向和思路上。用暴雪总裁莫汉的话来说就是“我们没有从这款游戏中找到任何乐趣”。

在 2010 年，也就是开发进行了一年多之后，和卡普兰一样加入了新团队的帕多就曾表示，“泰坦”还有很长的一段路要走，只是谁也没想到，这个项目竟然蹉跎了 7 年的时间，将包括卡普兰在内的开发团队成员的热情尽数榨干。“泰坦”也成为了暴雪最为著名的“雾件”之一，每每被媒体提起，都是一番颇具深意的说辞。

最终，暴雪不得不彻底放弃“泰坦”项目，团队解散时，80 名员工被分配到暴雪的另一个项目之中，有 20 人成为机动部队，在接下来的 6 个月到 2 年间被分配到各个项目。而包括卡普兰在内的 40 名项目核心开发成员，则是被要求在六周之内找到替代《泰坦》的新 IP，团队成员想了四个 MMORPG 的概念，但没有一个是卡普兰喜欢的，在他心里，还有一个制作射击游戏的梦。

不要忘记卡普兰是一位从《毁灭战士》就开始投身这一领域的骨灰级 FPS 玩家，当他从 MMORPG 中获得了几乎一切成就之后，他坦言“从未在自己玩过的 MMORPG 中真正爱上的部分就是战斗本身，没有什么 MMORPG 的战斗能够比《雷神之锤 3 竞技场》给我带来更多的刺激”。当《COD 现代战争》和续作《COD 现代战争 2》呈现了新世代 FPS 的新规范，“泰坦”项目也宣告“凉凉”之后，一直有心进入 FPS 界的卡普兰受到了启发，决心利用《泰坦》现有的 PvP 素材，加入“火箭跳跃”或者“抓钩”之类可供快速移动的元素，改编成一个新的 FPS 游戏。《守望先锋》就此应运而生。


■《COD 现代战争 2》

以玩家为本



令卡普兰得到启发，进而形成《守望先锋》雏形的还有 Valve 的“《军团要塞》系列”。当年卡普兰就曾用《雷神之锤》的 MOD 来模拟《军团要塞》的玩法，Valve 在 2007 年推出的《军团要塞 2》，也给卡普兰留下了深刻的印象。他带领团队成员在《军团要塞 2》的经过 MOD 化的版本上“开黑”，主玩 12v12、即时复活模式，充分探索游戏的理念和设计思路。在该游戏中，玩家可以从 9 个兵种中选择一种来进行游戏，通过各兵种之间的相互配合来达成目标，这看上去就颇有 MOBA 味道。

事实上，尽管卡普兰并没有打算制作 MOBA 游戏，但不影响他们从《Dota》《英雄联盟》和《风暴英雄》中研究内在受欢迎的元素，让他们不仅打造了一款优质的“突突突”游戏，还在“守望先锋宇宙”中构建 21 个轮廓鲜明、风格各异的新角色，并且通过特殊的颜色和饱和度，让玩家能够迅速通过轮廓读到这是哪一方的哪位英雄，从而增加英雄的认受度。

不仅如此，卡普兰和成员们还花费了很大的精力，为这些新角色加上了独特且富有魅力的“人设”：突击型英雄“猎空”莉娜·奥克斯顿是英国皇家空军的试飞员，积极活泼但有点抽风，大概是因为当初穿越时空时留下的后遗症；以韩国电竞“女帝”Tossgirl 为原型创作的 D.Va，是名会开机甲的职业电竞选手，紧身衣下玲珑有致的身材和重装英雄的反差设定使她成为无数《守望先锋》玩家的最爱；用链钩将敌人勾到身边然后再一枪轰爆的“路霸”虽然因为残忍的手段和肆意破坏的进攻方式而“臭名昭著”，却是这些年来最受玩家钟爱的角色之一；而一身西部牛仔行头、手持“维和者”的麦克雷一心扫除不公、弥补昔日罪行，则是卡普兰最为喜爱的英雄……此外，在上线之后四年多的时间里，卡普兰团队还新增了 11 位新英雄，2020 年 4 月 15 日正式上线的“回声”，则大概率是《守望先锋》第 32 个也是最后一个英雄。

这些英雄不但外观和故事上十分多元，在取向上也是如此，在人设中我们能够发现许多“LGBT”元素，例如第一位诞生的英雄“猎空”就是一位同性恋、禅雅塔则是被设定为“自闭症”（仅陈述，不发表意见）。唯一不变的是开发团队对于女角色的建模和立绘的“良苦用心”，因为对于女性角色臀部描绘过于精致，《守望先锋》也被许多玩家戏称为“屁股先锋”，甚至成为许多成人频道的“主题”，也算是一种另类的全民体验。

对此，卡普兰表示在互联网大潮下，这种情况无可避免，但他也担心这部被 ESRB 评为“T”的游戏，仍然会吸引到不少青少年玩家。他希望人们在网络搜索时要小心谨慎，不要让青少年乃至儿童在搜索一个《守望先锋》角色时弹出些“儿童不宜”的页面，影响游戏阳光和积极的一面。

从中我们不难看出，在玩家出身的卡普兰领导下，《守望先锋》的制作团队十分注重多元化的玩家感受。这一开发核心还体现在多个方面。

既然有了丰富的人物，就更要让人们充分体验这些英雄。不同于一般 MOBA 游戏需要付费解锁英雄的模式，卡



普兰和团队成员认为，《守望先锋》需要让玩家接触到每一个英雄，而且能够根据地图和组队等情况，选取自己认为合适的英雄，这样一来就必须让所有玩家一直拥有同样的“英雄池”和地图，才能确保游戏有完整平衡的体验。

因此，他们决定《守望先锋》采用一次付费永久买断的形式发售，并且不会用收费 DLC 来发布英雄和地图，“我们不希望其他玩家觉得自己因为没有购买特定的地图而无法和朋友‘开黑’。”卡普兰的回答很是到位。当然了，后来暴雪发现原来卖皮肤和道具更赚钱，由此一发不可收拾，这是后话。

在此之上，卡普兰团队构筑了一个存在着冲突，但又光明且充满理想抱负的未来世界，这也是他们最想要的现实世界。他们也想将这份信念和哲学通过世界观和游戏设定传递给玩家。而且这并不是停留在口头上的肤浅之词，在游戏的许多环节都有体现，例如剧场式预告片中，并没有一上来就陈述沉重的历史，而是两个少年在博物馆中闲逛，讨论已经不复存在的“守望先锋”计划，愤世嫉俗的哥哥兴致缺缺地用语言打击着弟弟，指出“守望先锋”不复存在时，“大猩猩”温斯顿从天而降，一边和兄弟们友爱互动，一边和“黑百合”以及“死神”展开激战，然后猎空也突然加入战斗。而激战正酣之时，监控室里胖嘟嘟的保安却在悠闲地玩着《炉石传说》。在温斯顿和猎空战线吃紧的时候，原本躲在一旁的哥哥突然捡起地上的战斗手套，成功帮助“正义”一方解围……哥哥和弟弟所象征的“玩家”因此重拾了对“守望先锋”的信心，并且加入到“守望先锋”阵营，由此迎来美式合家欢的结尾，短短几分钟的预告片便充分展示了卡普兰的游戏哲学。

另一方面很能体现卡普兰这种“战斗美学”的是游戏没有显示击杀 / 被杀的统计表。这和他当年力图在《魔兽世界》中加入“地下城计分板”的理念截然相反。

“竞争的环境自然会催生消极的情绪，我们不想打开这座‘大门’”卡普兰如是说，“我们不想显示每个玩家击杀多少人，因为有些角色并不需要杀戮才能体现价值”，这既是类似 MOBA 式玩法体现，也体现了卡普兰了的思考。这份从玩家角度出发的独特美学吸引了更多玩家的注意，也开始对《守望先锋》的一切产生“羁绊”，反推着卡普兰在这个方面坚定前行。

相辅相成，到达顶峰

卡普兰最初只为《守望先锋》设定了 6v6 的模式，卡普兰在接受采访时表示即便“夺旗模式”差不多是 FPS 标配，他也并不喜欢，认为制定这么多的规则会影响英雄特性的发挥。在此之上，卡普兰希望玩家能够自行组建一支 6 人队伍，以团队的形式的参与对战，而且排名也是按照战队成绩而非个人，卡普兰认为这可以避免难以配对以及中途怒退游戏等问题。



但是这一想法并没有得到认可，在游戏的测试过程中，卡普兰收到了大量的负面反馈，所以不得不做出更改；同样的，认为团队竞赛才是“既包含了游戏的本质又具有最

高竞争性的真实系统”的卡普兰对于“死亡竞赛”这类射击游戏传统模式并不感冒，但是玩家社区再次发挥作用，他们对于“SOLO”的强烈欲望促使卡普兰在理念和模式上为之妥协，最终在游戏加入了“死斗模式”，这样因为玩家的愿望而作出的改变在游戏中屡见不鲜。

另外，就如《魔兽世界》要适合硬核玩家，也要照顾新手，卡普兰在开发《守望先锋》时也希望能够兼顾泛用型的电脑，尤其是在游戏面世 8 个月之后，《守望先锋》累计销量已经突破 2500 万份，而团队通过调查发现，竟然 22% 的《守望先锋》玩家是集显用户。于是制作组筹备制作一个名为“minspec”的控件，可以让使用低端机型的玩家在进行游戏时确保 30FPS 的效果，而在较高规格的硬件中则能恢复到 60FPS，这样一来就能有更多人顺利参与到游戏中，颇有以玩家为本的味道。

除了在模式和硬件上下苦工，良好的平衡和游戏生态也是决定一款共斗游戏能否长期维持成功的关键，如何让各个英雄都保持竞争力对于卡普兰而言是其中一个难题。在这个问题上，卡普兰采用了“平衡三角形”的理念作为权衡的指标：三角形的一角上是游戏的统计数据，在另外两点上，则是玩家的情绪以及开发者的观感和直觉。卡普兰希望尽可能让这三者都保持一致。这个机制帮助团队找出如何合理引入新角色而不破坏游戏的平衡的方法，同时也能发现哪些英雄需要进行数值上的调整，哪些又需要推动使用率。

和谐与平衡的游戏生态还展现在他们对于有违游戏正常运行的行为采用严厉手段：游戏中“怒退”的玩家会被处罚，使用各式外挂的玩家将被永久封禁，此外，他们还对抄袭《守望先锋》的游戏举起了法律的武器，例如就 4399 旗下两款“换皮”手游《英雄枪战》和《枪战前线》侵犯其著作权而发起诉讼，最终分别被判赔偿 300 万元和 97 万余元……

当然了，这些为玩家设想的东西并非完全由卡普兰决定，但绝大部分都是通过卡普兰之口介绍给大家。

有关注短视频运营的小伙伴或许会知道，有达人讲解的带货视频在效果上会远远超过简单的剪辑视频，这一个传播规律用在游戏宣发时也同样有效，就像岩田聪的直面会和“社长问”，当公司高层亲自下场“直面”玩家并为游戏进行宣发，总是能给玩家带来更多的信心。

当《守望先锋》需要进行宣发的时候，他们不希望游戏像《Apex》那样横空出世，而是采取不断更新放送的形式，让玩家一直伴随和参与着游戏的发展过程，所以就更需要一位“发言人”来阐述这一切。在担任《无尽的任务》的公会负责人时，卡普兰就以直言不讳而知名，而在宣传《守望先锋》时，促成这一切发生、而且又贵为暴雪副总裁的卡普兰众望所归地成为了游戏的发言人。

在《守望先锋》的 BETA 版本放送前后，卡普兰就坐在电脑前用摄像头录制了一段创作者访谈，介绍了本作的开发概要和愿景。此后在不定期更新的视频里，他会介绍游戏在这段时间的新变化，从新英雄的介绍，到新模式和功能的添加无所不包，还会详细解释做出这些改变的原因，大都是基于“平衡三角”所得出的结果，让玩家感觉到《守望先锋》正在不断进步。

在这些视频中，卡普兰都表现出谦和的品格，将自己当成是团队的一员，而不是生杀予夺的最高决策者，“我是《守望先锋》团队的杰夫”成为了卡普兰之后几乎每个视频惯用的口头禅。但是这无损他在玩家和团队成员之中的地位，由于“杰夫”和汉语里的“姐夫”同音，所以“姐夫”也就成为国内庞大《守望先锋》玩家群体对卡普兰的爱称。



▲《守望先锋 2》

创作了出色的游戏，并且深受玩家喜爱，这让卡普兰有了成为“明星制作人”的一切条件。

2016年底，被誉为游戏界“奥斯卡”的TGA上，杰夫·卡普兰代表暴雪团队登上领奖台，领取2016年度最佳游戏大奖，作为这个游戏的总监，“姐夫”可以说是登上了游戏制作人的巅峰。

此后，在卡普兰的带领下，《守望先锋》维持了颇长时间的热度，在不到一年间就吸引了超过3000万用户，由于采用买断制，这些用户实打实地为暴雪创造了超过10亿美元的收入，即便在2019年之后暴雪已经降低了《守望先锋》的更新频率，且在2020年更新的数量寥寥无几之时，《守望先锋》在2021年的总玩家数依旧突破了6000万人。

《守望先锋》的成功，不仅让动视暴雪再一次尝到了日进斗金的滋味，也让暴雪在时隔多年之后推出的全新IP获得了“现象级”的成功，似乎再次印证了“暴雪出品，必属精品”的定律。

然而，盛极而衰自然是亘古不变的真理，只是没有人想到《守望先锋》和卡普兰的“茶”竟然会“凉”得这么快。

在2021年2月下旬举行的暴雪嘉年华上，卡普兰才作为主要人物接受一众媒体的采访，阐述了《守望先锋2》开发进度，但谁也没想到，仅仅两月之后，就传出了“姐夫”将要离开暴雪的消息。

令人失望的暴雪 这世界不需要守望先锋

尽管在运营初期，在全球数以千万计的玩家中，国人玩家并不占多数，但《守望先锋》的运营可谓相当出色，留下了很多经典的动人画面，其中有不少是针对中国市场而有意而为之的举动，一度让国人感到无比亲切。

见义勇为而牺牲的大学生吴宏宇其生前最后一条朋友圈是“有没有人等《守望先锋》的明天开服”，这个消息传出之后，让人不胜唏嘘。

暴雪在官方社交媒体上发文转载了这件事，并配上“英雄不朽”的字眼，随后有玩家发现在《守望先锋》的“漓江塔”地图中，三个宇航服的位置，有着红色标识的一套放在正中位置，宇航服的胸前印刷着“宏宇”的名字，并且脚下摆满了一圈鲜花，而在国人最为熟悉的红色背景墙上，“英雄不朽”四个中文大字更是令人泪目。

这样的方式虽然被部分玩家认为是在消费逝者的炒作，但更多玩家表示了认可，也一度被许多视频号用来赞扬，认为暴雪以这样的方式致敬英雄也是相当走心。

运营方做出这样的更改，自然是得到了身为卡普兰这位游戏总监的认可，不过以卡普兰相对低调的性格，也没有在这件事中抢什么风头。不过随后的农历鸡年，我们见证了卡普兰的转变，原本对“夺旗模式”颇不待见的他决定同样在“漓江塔”地图中加入“夺旗”模式，而且针对游戏的高机动节奏，卡普兰也对机制进行了微调，一次满足了中国玩家和“夺旗”爱好者这两个群体。



既然《守望先锋》当时如此重视中国市场，善于投桃报李的中国玩家和观众也乐意将精力和时间投放在这节奏明快且快乐的共斗游戏之中。2018年1月，《守望先锋联赛》（OWL）开启，将游戏推到了一个新的高度，他们也因此获得了TGA“最佳电竞游戏奖”，而根据国外统计网站显示，在OWL首周比赛时，尽管我国的战队出师不利，但中国观众却让世界看到了他们对这款游戏的热情。第一赛季首周直播，全球观看转播的观众峰值达到了164.7万人，而各大境外直播频道最高在线人数也不过43.6万左右，但中文转播频道的峰值为123.5万人，几乎三倍于前者。而到了第二赛季的首周，国外观众观看总时长也大概在660万小时，比起中国观众接近2000万小时，可算是小巫见大巫。

在OWL的助推下，动视暴雪的股价在2018年1月上涨了接近20%，再次创下历史新高，从侧面让“暴雪出品，必属精品”这句曾经深入民心、金科玉律般的存在，再度得到印证。

然而最近两年，动视暴雪的运营越发让人感到无语：为了给《守望先锋》让路，暴雪最终选择放弃了MMORPG领域的深耕，但大概是开发新英雄过于费神，而且又不能靠这个卖钱，所以《守望先锋》运营了五年多的时间才推出了11个新英雄，而且从2019年开始，他们也放缓了《守望先锋》的更新，这让不少玩家颇有微词。

此外，公司的两位联合创始人米克·莫汉和弗兰克·皮尔斯在2019年前后被逼出走，这让动视暴雪的股价急剧

跳水。《暗黑破坏神》之父、前北方暴雪创始人大卫·布雷维克在直播中透露动视正一步步蚕食暴雪的控制权，不仅薪资水平低于业内平均水平，还通过权力斗争逼走多位高层。这样看来，卡普兰的离去也并非心血来潮之举。

只是卡普兰大概没有想到，在他离开前后，暴雪又将他力主缔造的《守望先锋》推向了风口浪尖。

尽管在开发者访谈以及现场采访中经常侃侃而谈，而且贵为游戏业界颇为举足轻重的人物，但是卡普兰不是有心经营自己社交媒体的游戏制作人，他的推特有很多年都未曾更新。而偏偏就是这个社交平台上发生的一次事件，让暴雪和《守望先锋》遭到了中国玩家的口诛笔伐。

4 月 12 日晚，首尔王朝队选手 Saebyeolbe（简称“SBB”）在斗鱼和推特同时直播。不过在斗鱼平台下播后，SBB 却在推特上开始大放厥词，甚至对我国主权领土问题指手画脚，由此引发轩然大波。尽管 SBB 在 4 月 13 日开通微博发文致歉，但措辞之敷衍让许多玩家无法接受，直到国内四支 OWL 参赛队伍随后发文抵制 SBB 所参加的比赛，此前基本不作为的《守望先锋》官方才姗姗来迟，以某种手段致使四支战队发布了四份内容格式一模一样的“声明”，又一次激怒了国内玩家。曾经为《守望先锋》的口号而感动的他们，也以这一句话做出最直接的回应——“这个世界需要更多英雄，但不需要守望先锋！”，这个话题迅速占据了国内各大热搜，然而，这似乎与卡普兰已然无关。

结语

在“SBB 事件”掀起满城风雨之际，原本首当其冲的游戏总监“姐夫”卡普兰，却已经在 4 月底带着一连串的功绩和玩家们的喜爱转身而去。

经历了这么多的起起伏伏和风风雨雨，当暴雪内部开发环境日益恶劣，早已没有了当年的那份创意、热爱和以玩家为本的态度，或许离开才是卡普兰最好的归宿，祝愿这位 48 岁的老兵在离开了躬耕近 20 年的暴雪之后，有着更美好的明天。



惊喜又岂止是拍肩

E3 的二十五周年与炸裂名场面

文：80 后写稿佬　编：稀饭　美编：咕噜

序

由于 2020 年 E3 被迫取消，因此在今年 E3 举办之前，这个全球最知名的游戏展那辉煌的举办历程，被暂时停留在了二十五周年。自从 1995 年首届 E3 在洛杉矶会展中心亮相以来，每年的 E3 都会留下了很多经典的画面和故事，为人们带来了津津乐道的谈资，同时作为电子游戏发展重要节点，见证着家用游戏如何一步步走到舞台的中心，成为无数玩家的共同回忆。借着今年 E3“复活”之际，我们也来和大家一起回忆一下这个闻名世界的展会那承载着电子游戏发展历程的辉煌过往。

在“屈辱”中诞生

在 E3 之前，所有与电子产业相关的厂商更倾向于把欧洲计算机贸易展（ECT）和国际消费电子展（CES）当成展现自己的舞台，尤其是在北美举办的 CES，可以说是聚焦了全球厂商和消费者的目光，这其中自然包括了游戏厂商。

由于美国巨大的经线跨度，所以让好多事情都必须以东西岸进行区分对待，从经济中心到时区以及各式的体育赛事，就连展会也一般会分别在东西岸举办。CES 也不例外，它们夏季一般在芝加哥举办，冬季一般移师到拉斯维加斯。

自从全球电子游戏产业从 80 年代中后期开始复苏以来，一直保持良好的发展势头，但吊诡的是，游戏厂商并没有受到 CES 主办方的重视，他们的展台往往被放到了主场馆外的露天停车场的一个大帐篷里，而且那时还是一二月份的拉斯维加斯，可想而知是何等冰冷，有时还会下雨，常常会弄湿用做演示的机器。这待遇与日益壮大的电子游戏市场极不相符，也让包括世嘉在内的诸多游戏厂商极为不满。

一直致力于让游戏有独立发展空间的游戏发行商组织——IDSA 说服了早有为游戏展出独立门户想法的世嘉，再加上积极进取的新兵索尼和 3DO，以及雅达利、Acclaim 和 EA 这些苦 CES 久矣的厂商，筹组了“Electronic Entertainment Expo”，三个单词首字母均为“E”，所以展会也被约定俗成地称为“E3”。

首届 E3 的筹备颇为顺利，数周之内就已经被预订了超过 180 个展位，而当原本对此并不特别感兴趣的微软和任天堂终于也在大势所趋之下选择加入，E3 得以顺利地以北美最大游戏展的身份亮相。

1995-1998：摸索前进

●言简意赅Two ninety-nine

1995 年 5 月 11 日 -13 日，第一届 E3 在洛杉矶会展中心顺利开展，吸引了超过 400 家厂商和 55000 名玩家共

襄盛举。

由于是初次参加这种主题的展会，许多观众和业内人士还是按着老习惯着装，现场能看到许多西装革履的业内人士，和后来氛围逐渐轻松化的展会现场有着巨大差别；许多厂商都没有拿出成熟的产品来展示，甚至像任天堂这样的大厂也因为“对更好游戏永无止境的追求”而推迟了 N64 的面世，使得他们尽管最后决定舍弃 CES 而参加 E3，但又没有太多东西能公布，而这届 E3 大展因此变成了世嘉和索尼两家厂商的对决。

在展会举办当天，世嘉突然宣布从即日起，第五世代主机 SS 在全美各大零售商中铺开销售，售价 399 美元。这个价格比起当时北美市场流行的 32 位主机 3DO 的售价低 40%，听起来颇具竞争力。

但与此同时，世嘉还在同场大力推广其第四代主机的衍生品——32X，这种自己人打架的行为成为了世嘉在九十年代混乱的经营策略的缩影。

反观摩拳擦掌要在游戏领域干一番事业的索尼，则是有着完整的营销计划。SCEA 为了布置自己的展台以及展前发布会花费超过 400 万美元，甚至请来了天皇巨星迈克尔 · 杰克逊助阵，还在展前发布会上演出了 E3 的第一个名场面！

在发布会当天，SIE 当时的 CEO 奥拉夫森作为主持登场，他稍作铺垫便邀请 SCEA 主席雷斯上台：“我想请史蒂夫 · 雷斯上台，为大家讲述多一些关于索尼 PlayStation 的事。”

雷斯可以说是主机领域的元老级人物，从当年雅达利 2600 开拓欧洲市场，到后来北美世嘉将自家的游戏文化在欧美地区推广到植根人心的地步，都有着这位“老兵”的身影。

在那个提词器还没盛行的年代，雷斯手里是拿着一些资料上台的，大家估计将听到的又是一番官方说辞。谁知道雷斯站定后，突然爆出一句“Two ninety-nine”（299），然后便留下一脸懵圈的观众转身下台。等到大家反应过来这是 PS 主机的售价时，惊呼和掌声四起……

第一次 E3 上的主机交锋，便是在这么一个经典的场面后定了下胜负的基调。PS 比起 SS 的售价要低 100 美元，并且将在圣诞新年假期推出包括《山脊赛车》和《铁拳》在内的 50 款游戏，这让他们顺利奠定了这一届 E3 上大赢家的地位。

●第五世代主机的分水岭

1995 年的成功让 E3 迅速成为了全球电子游戏玩家的焦点，于是在第二届 E3 上，主办方和参展商一道在探索之中迈出了又一步。第二届展会不仅舞台分布更加合理也更加有特色，各式 Showgirl 的大量加入也让各个主要展台变得更加风光无限。

如果说 1995 年的首届 E3 属于索尼，那么任天堂便在 1996 年的 E3 发起了反击，他们隆重推出了自己的 64 位主机——N64，还让马力欧大叔跳出 2D 平台，在三维世界肆意奔跑，这台主机的高性能也因此得到了充分的展现。

另外在掌机方面，虽然 VB 已经失败，但任天堂在这届 E3 上公布了 GBP，更小的体积和更便宜的价格巩固了他们在掌机市场的霸主地位。

索尼则是利用早一年多发售积累的产能优势，将 PlayStation 售价再次降至 199 美元，在基本没有太多利润的情况下推广自家主机，实现大规模的市场占有，再利用游戏进行盈利。从底层逻辑来看，这一招颇有如今互联网公司起步阶段抢占市场的味道。

除了强推主机，索尼也推出了他们这一阶段的吉祥物——由顽皮狗工作室制作的“古惑狼”。

世嘉也在本届 E3 上宣布 SS 跟进 PlayStation 的定价，并且推出可以让 SS 接入互联网的外设 NetLink。但众所周知的是，SS 有着双 CPU 和 GPU 这样极为复杂的芯片架构，因此在生产工艺上的成熟度并不能支持他们大幅削减制作成本，勉强在价格上看齐索尼只会让他们在“卖一台血亏一台”的同时继续和索尼比拼铺货量。

亏损的缺口自然需要由发行游戏的抽成来弥补，然而 SS 复杂的架构令游戏开发难度远超 PS，第三方厂商也热情渐冷，这台主机因此陷入了恶性循环。





随着 SS 的形势日渐严峻，以及雅达利因为巨额亏损而退出主流舞台。这使得 1996 年的 E3，成为了决定第五世代主机霸主地位的分水岭。

当然，E3 的发展也不是一帆风顺。在 1996 年他们曾经尝试走出北美，在东京举办“日版 E3”，但世嘉在最后时刻选择退出，作为初始赞助商的索尼也最终离开，并且作为幕后主办方推动了 TGS 的成立，使得这届“日版 E3”最终黯然收场。

●移师亚特兰大

到了 1997 年，因为和洛杉矶展览中心在场地租赁问题上存在着巨大的分歧，E3 主办方再次进行新尝试。他们离开了洛杉矶，移师到刚刚举办过奥运会的亚特兰大市，在乔治亚世界会议中心和乔治亚圆顶大厦举办第三届 E3。

这一年的 E3 并没有新主机面世，但这并不影响越来越成熟的 E3 以另一些卖点吸引玩家和厂商的目光。稍微了解过游戏史的朋友大概都知道，在厂商们已经开始顺利铺货之后，接下来将会是各式游戏在成熟的游戏平台上争奇斗艳的时光，而这也成为了 1997 年 E3 的重点。

世嘉开始将重心逐渐转移到次世代主机的研发上，加上第三方游戏开发存在主观及客观因素影响，所以 SS 的参展游戏阵容并不庞大。

任天堂也没有推出海量作品为自己的 N64 站台，能拿得出手的大作只有划时代 FPS 佳作《007 黄金眼》，以及首款支持 Rumble Pak 震动包的第一方作品《星际火狐 64》。

索尼的第一方在本届 E3 其实并没有太多亮眼表现，但是他们在本世代积累的优势，使得他们第三方独占游戏的阵容越来越庞大，所以也承包了本届 E3 的几个名场面。

例如 Konami 在本届 E3 上放出了一段《潜龙谍影》的实机演示动画，在那个 3D 游戏刚刚兴起的时代，电影化的镜头下，“蛇叔”斯内克的秘密潜入过程显得紧张刺激，让这款作品完成了一次惊艳的亮相。

另一个惊艳名场面则来自于 Eidos，在宣传《古墓丽影 2》时，他们不仅公布了劳拉·克劳馥的“真实”数据，甚至还找来了 23 岁的混血模特儿 Rhona Mitra 扮演真人版“劳拉”并出席一系列活动。这种 Cosplay 式的代言在当时颇为罕见，不仅成为了这个系列的一大特色，咖位也是越来越大，其他的游戏厂商也纷纷效仿，算是开了一个先河。

对于主机厂商和玩家而言，在本次 E3 亮相的《最终幻想VII》更是值得铭记的一部作品。从本作开始，这个从初代期就一直登陆任天堂旗下主机平台的游戏系列正式转投索尼阵营。在 3D 化画面的新时代，克劳德、萨菲罗斯、蒂法和爱丽丝之间的故事至今让人意难平，令系列成功打开欧美市场的大门，成为了系列乃至历史上最具人气也最成功的日式 RPG 游戏之一。

尽管这几款大作给许多玩家留下了深刻的回忆，但是在本年新增的“E3 游戏评论家大奖”(Best of E3 Game Critics Awards) 评选出的项目却有一定的争议。例如其中最佳 RPG 游戏的奖项没有颁给《最终幻想VII》,而是花落《魔法门 6》。从如今角度回看，或许《最终幻想VII》更加实至名归，但在当时，评委做出这样的选择也是因为有着独特的时代背景带来的影响，这一点我们稍后再议。

同样具有争议的，还有《神话 堕落之神》(Myth: The Fallen Lords) 力压《虚幻》《地下城守护者》和《半衰期》获得“最有希望的新游戏”，可以说是当届 E3 最不符合发展变化的奖项。当然作为开发商的 Bungie 本身还是挺有希望的,毕竟他们日后开发了众所周知的“《光环》系列”。

而说到最有希望,本届 E3 上也有一个“沧海遗珠”——初代《横行霸道》也是在这届 E3 上面世，尽管还没有像 3D 化后的续作们那样大红大紫，但“只要 3 分钟就能从城市的一边开车到达另一边”的体验还是给现场玩家留下了深刻印象。

最后再看看其他得奖游戏：最佳体育游戏是《微软 3D 棒球》、最佳回合制战略游戏是《幽浮 III 启示录》、最佳冒险游戏是《神秘岛 星空断层》、最佳动作游戏是《半衰期》，最佳联网游戏是《网络创世纪》。

读者不难发现得奖的作品几乎都是 PC 游戏。这是由于此时的游戏界尚未全面进入“视窗时代”，开发作品的成本还是相对比较低，所以除了大厂商外，还能有不少独立开发者展示的空间，而他们肯定是不会优先考虑让游戏登陆主机平台的。所以在本届 E3 上有约 70% 的游戏都是 PC 游戏。

不过我们可以看到，随着 Windows 98 的强势到来，加上游戏开发商对于 3D 游戏这一新兴产物有着浓厚的兴趣，因此在这一届 E3 上可以看到不少此类作品，例如 Eidos 继“《古墓丽影》系列”之后的又一力作《神偷》、让 Valve 名声大噪的《半衰期》、还有后来成为“名牌雾件”的《永远的毁灭公爵》等等 3D 游戏名作均是在这一届 E3 上相继亮相。

●新的主机王者之战

对 3D 游戏趋之若鹜的不仅游戏开发商，还有错过了

主机 3D 硬件发展最佳时机的世嘉，他们亡羊补牢地推出了性能强大的 DC 主机。然而尽管宣布了 DC 的存在，世嘉却未在 1998 年的第四届 E3 上正式展出这台主机，在 SS 提前宣告死亡的情况下，他们错过了展示自己的最好机会，一步错步步错，使得这一次 E3 的“御三家之争”再度变成了索尼和任天堂的对决。

由于 N64 面世之后一直无法有效地向本世代处于领先位置的 PS 发起冲击，山内溥不得不接受女婿荒川实的建议。荒川实改变了任天堂一贯从主机身上也要大赚一笔的理念，不仅在价格上试图与 PS 一致，同时也大力推广新颖的游戏方式。所以在本届 E3 上，北美任天堂推出了彩色屏幕的 GBC，而且顺带推出了两个为此而打造的外设——照相机和打印机。

与此同时在日本乃至东亚地区大受欢迎的《宝可梦》也在本届 E3 上一同亮相，将这股已经点燃日本地区的“收集和育成”热潮燃烧至北美大陆。而除了这款以掌机为主的游戏之外，任天堂的拳头产品还有《FAMI 通》历史上首个满分之作、也被任天堂官方宣称为“史上最伟大作品”的《塞尔达传说 时之笛》。再加上《星球大战 侠盗中队》《Mother》《F-Zero X》和《恐龙猎人 2》等作品，任天堂拿出了极具冲击力的阵容，誓要扭转乾坤。

但索尼也不是易与之辈，强大的第三方阵营足以让他们构筑起惊人的试玩阵容，场馆内外大量的试玩机台让玩家能充分体验 PS 的乐趣。当中尤为活跃的厂商是 Konami 和 Square，前者的《潜龙谍影》获得了本届 E3 新开设的“最佳主机游戏奖”，而后者在《最终幻想Ⅶ》大获成功后，以 PS 独占厂商的身份的出现在 E3，并带来了《寄生前夜》和《异度装甲》等大作，显示出了进一步打开欧美市场的雄心。但为了让利益最大化，SE 绕过了索尼，自行在北美成立了发行公司，这为日后的一系列变故埋下了伏笔。

无论如何，经历了四年的发展，E3 已经逐渐成为了当时世界上最大的游戏展会，而且在它的引领和协助下，电子游戏展览乃至电子游戏都得以顺利发展，一同进入了新的时代。







1999-2006：重回洛城，新世纪与新情况

●回归洛杉矶

由于美国的大多数开发商集中在气候更加宜人的西部，而拥有硅谷的加州更是理想之地，所以当 E3 移师亚特兰大后，每年这些开发商都要横跨几乎整个国家来参展，这显然并不利于 E3 的发展。于是在移师亚特兰大两年后，主办方最终决定还是重回洛杉矶会展中心举办 1999 年的 E3 展，而这个决定显然是正确的，最终有超过 1900 款游戏出展，高达 5.5 万的访客量也预示着 E3 的发展回归到了正轨。

经历了主机生命周期的轮回，1999 年的 E3 再度成为了游戏硬件的竞争舞台：索尼在 3 月份已经放出 PS2 硬件性能和包括 Square 在内的第三方厂商的情报，因此世嘉的 DC 原本在彼得·摩尔领衔的广告营销创意团队连番手段下抢尽风头的局面也随之被打破。

而到了 E3，双方的交锋更加激烈，SCE 美国公布了皇牌作品《GT 赛车 2000》的实机操作影像以及《最终幻想Ⅷ》舞会情节的即时渲染动画，引起了巨大的轰动。世嘉也是准备充分，不仅公布了《灵魂能力》《爆笑拳击 2》和《NFL 2K》等大作情报，而且他们也确认了 DC 将内置 Modem，使其成为了家用游戏机历史上最早内置联网设备并提供联网游戏服务的主机之一。

至于任天堂，除了拿出《完美黑暗》和《大金刚 64》等由 RARE 开发的作品，一向在主机更新上慢一拍的他们还令人猝不及防地公布了代号“海豚”的新主机开发计划，预示着次世代主机的全面竞争由此展开。

●又一次世代更替

上面提到的这一点在 2000 年的 E3 上得以延续，而且还有了新的拓展。讲求差异化竞争的任天堂并没有选择在 E3 上公布新主机的消息，甚至在出展游戏阵容上也显得有些敷衍，但随后却在 8 月份的 Nintendo Space World 上一口气公布了 GBA 和 GameCube 两台升级换代的新品。

任天堂做出这样的“让步”也不难理解，这一届的 E3 可谓是神仙打架，尽管整体规模有所缩小，但是参展游戏和参观人数再创新高。而且预告片成为了那一届 E3 的大潮流。微软挥舞着支票本进场，带来了首次亮相的 Xbox 和此时还不是他们独占的《光环》，给主机领域旧有秩序 d 带来了冲击。

除此之外世嘉也并不示弱，新主机发售后屡屡碰壁的他们在本届 E3 上放手一搏，推出了自家网络服务“SegaNet”以及包括《半衰期》和《雷神之锤 3 竞技场》

在内的多款支持该网络服务的游戏，已经亮相过的《莎木》和《大都会街道赛》也依然活跃，为了宣传节奏冒险游戏《太空频道 5》，世嘉还请来了专业舞者与游戏联动，并且通过大屏幕吸引着玩家的眼球。

然而此番的活跃却未能击败当时如日中天的索尼shan1，且不说后者准备了《最终幻想IX》《勇者斗恶龙VII》《超时空之轮》《恐龙危机 2》《寄生前夜 2》《天诛 2》和《龙战士 4》等游戏，而且现场的一众光辉都被一部预告片所掩盖，那就是在索尼和 Konami 的展台前，由 PS2 独占的《潜龙谍影 2 自由之子》的 10 分钟实机演示影像带来的震撼名场面！

气势磅礴的大背景和音乐、细腻的人物建模、滂沱大雨打在身上溅起的水花、灯光下照出的各式动态光影、精细的动作带来的互动效果，尤其是斯内克躲进储物柜暗中观察时被人瓮中捉鳖的桥段，带来了前所未有紧张刺激感，再加上左轮山猫和奥尔加等角色的加入，让故事情节更加扑朔迷离，令许多玩家都在屏幕前驻足看了一遍又一遍。

有不少人高呼终于看到了 PS2 和 DC 之间在图形上的差距；当然也有不少人质疑这是经过优化而非实机效果，当然这是以后的故事了，但这个让《潜龙谍影 2 自由之子》获得了展会最佳游戏大奖的预告片，以一己之力为索尼在本届 E3 的表现画下了完美的句号，再一次证明了小岛秀夫的天纵奇才，也证明了任天堂的“退让”是何等正确。

而任天堂似乎也准备将这个战略延续下去。

2001 年 E3，任天堂决定继续在 E3 之前不公布任何关于 GameCube 的情报，这让玩家不禁多了几分猜测，毕竟上一次作出这样反常举动的世嘉和 DC 已经决定在这一年彻底退出家用游戏机产业，以游戏开发商的姿态出席 E3 的他们不再占据着 C 位的舞台，着实令人唏嘘。

不过对硬件信息讳莫如深的任天堂还是带来了《任天堂明星大乱斗 DX》《路易吉的鬼屋》《银河战士 Prime》《水上摩托 蓝色风暴》等游戏的可试玩版本，以及《动物之森》《皮克敏》《永恒的黑暗》《星际火狐 历险》的预告片，加上三款备受玩家期待的“《星球大战》系列”作品，向世界展现了他们丝毫未曾退却的雄心。

至于世嘉隐退后留下的空档，则是由微软强势接手。

在这届规模再次扩张的 E3 盛会上，微软为 Xbox 定下的 5 亿美元宣发费，有相当大的一部分都用在了增强产品阵容上。他们在展前发布会上公布了 Xbox 的诸多技术细节，算是本届 E3 有关硬件的焦点所在。而更为震撼的是他们的游戏阵营，多达 80 款的游戏中，不乏为他们站台的“独占”作品，如 Capcom 的《恐龙危机 3》和《幻魔鬼武者》，Tecmo 的《死或生 3》，世嘉更是一口气推出《死亡之屋 3》《枪之女神》《铁甲飞龙》《世嘉 GT 2002》等十多款游戏，让微软的“接盘”变得名副其实。而对于自家公司因为资金问题退出主机业务而深感无奈的北美世嘉总裁彼得 · 摩尔，也禁不住喟叹 5 亿美元的力量，或许在这时他已经做出了一个决定。

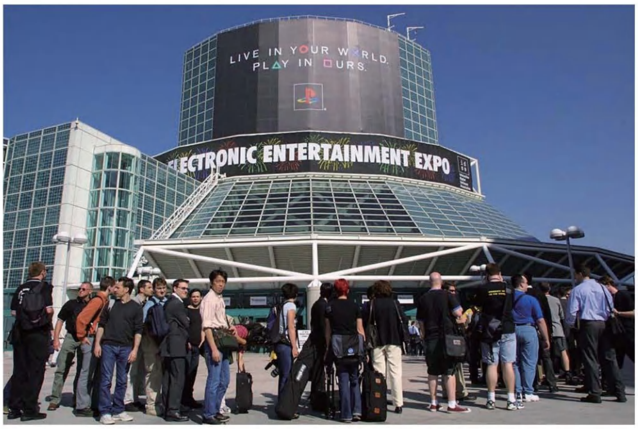
在 2000 年 E3 上被平井一夫誉为“不仅是电子娱乐的未来，更是娱乐产业的未来”的 PS2 在 2001 年的 E3 上也有着不俗的阵容，《寂静岭 2》《最终幻想 X》《GT 赛车 3》连同此前的《潜龙谍影 2 自由之子》，使得他们终于有了可以拿得出手的大作阵容，与千万级别的销量相匹配。

本届 E3 另一大看点是平井一夫、微软游戏部门高管罗比 · 巴赫和美国任天堂行政副总裁彼得 · 梅恩之间的巅峰论坛，三者共同讨论主机发展的未来。而显然，网络游戏是他们着力发展的方向，这一点在之后 2002 年的 E3 上也得以反映。

●新的三巨头争霸

在这一届 E3 上，微软着重推荐了 Xbox 网络服务“Xbox Live”，除了包括《虚幻锦标赛》和《梦幻之星 Online》等数款正在开发的游戏，支持“Xbox Live”的厂商多达六十几个，这让以互联网起家的微软看到了在家用机平台崛起的希望。

由于“911 事件”的影响，激发了许多人试图从游戏中宣泄好战天性的欲望，这种需求得到了厂商们的正面回应，微软在本届 E3 上带来了 150 款游戏，涵盖了“枪车球”这类符合欧美玩家的作品，也有《忍者龙剑传》和《死或生 极限沙滩排球》等迎合东方市场的作品，财大气粗的微软甚至在现场安排了 250 台 Xbox 进行试玩，此外，他们还承诺在未来 5 年里投入 20 亿美元用于 Xbox 的支持和开发，显示了他们的野心和豪情。



同样展示了自己雄心的还有任天堂，他们将启用了新的展会标语——“游戏界的巨人任天堂”，并且发布了旗下两大皇牌“《马力欧》系列”和“《塞尔达传说》系列”的最新作品——阔别多年的系列新作《阳光马力欧》以及《塞尔达传说 风之杖》。宫本茂作为两个系列的初代开发者、主要制作人和游戏部门的“吉祥物”，自然要登场演示这两款拳

头作品。原本这将是以扛鼎大作成就惊艳世人的名场面，却不曾想大家猜对了结果，但没猜对过程。

《阳光马力欧》的演示过程相当顺利，而在《塞尔达传说 风之杖》的实机演示中，任天堂准备了一个地牢遗迹来展示林克的能够灵活地和怪物战斗的动作系统，以及可爱的攀爬姿态，但是在演示的中后段，宫本茂在击败了一只小怪之后却没有掉落对应的道具，导致后续流程无法推进。他只得在地牢里不断地打转，试图通过介绍其他功能来缓解尴尬的气氛，但这种恶性 BUG 无法自然解决，最后宫本茂只得悻悻然地结束了这场原本应该以另一种方式为人们所记住的演示。而这个大型“社死”现场让一向以笑面迎人的宫本茂在事后也罕见地暴怒，成为了任天堂在本届 E3 上的其中一个重要注脚。

任天堂还在展览的最后一天公布了一个令世人震惊的消息——执掌任天堂超过半个世纪的总裁山内溥正式退休，由常务董事岩田聪出任新社长。一如当年山内溥上任时他的爷爷为他扫清旧臣一样，山内溥也让自己的女婿荒川实离开了任天堂，这标志着山内家结束了对这家百年老店的统治，任天堂正式进入了新时代。

至于索尼，他们则是非常自豪地宣布“(本世代）游戏机之争已经结束……索尼赢得了胜利”平井一夫再一次放出豪言。此时 PS2 已经卖出了 3000 万台，相比起加起来总销量不过 400 万的 Xbox 和 NGC，他们确实有自豪的资本。而在本届 E3 上，SCE 美国放出了《潜龙谍影 2 实体》《鬼泣 2》《寂静岭 3》《指环王 双塔奇谋》《天诛 3》以及《横行霸道 3》等一众大作来巩固自己的优势。去年就提出的网络化愿望也得以进一步实现，此前公布的《生化危机爆发》以及作为演示作品的《SOCOM 海豹突击队》在那个以“反恐”为主流的时代，获得了无数的关注。

●相对沉寂的过渡期

经历了荡气回肠的 2002，2003 年的 E3 的规模再度缩水，从参展商的数量到展出的游戏数量都有不同程度的下降。由于游戏主机的发布周期已过，所以本届展会上有关家用游戏机的发布主要向周边发展，人们看到的是各式各样的续作。

微软在主推“Xbox Live”的同时带来了《毁灭战士 3》和《光环 2》；Valve 的《半衰期 2》以其逼真的物理效果和细节拉满的角色建模获得了极高评价。

刚刚换帅的任天堂也没有第一时间雄起，他们举办了一场相对沉闷的发布会，《皮克敏 2》《星球大战 侠盗中队 III》和《灵魂能力 2》并不足以撑起发布会的亮点，北美任天堂营销主管乔治 · 哈里森穿着一身沉闷古板的西装登场，用“马力欧永远不会打妓女”这样的话语来讽刺当时销量上佳的“《横行霸道》系列”，勉强引起了一阵尴尬的哄笑。

这场沉闷的发布会反而贡献了一个名场面：IGN 的四





位编辑目无表情看完了整个发布会，不仅成为了对这场发布会的最好注解，也为一年后的另一个名场面提供了铺垫。

在公布了 PS2 销量超过 5000 万台之后，在本世代主机之争中已然胜出的索尼，同样放出了不少有分量的续作，包括 Capcom 的《鬼武者 3》、Konami 的《潜龙谍影 3 食蛇者》，另外销量超过 1100 万的《GT 赛车 3》也在本届 E3 上迎来了续作。

除此以外，索尼也是御三家之中唯一有亮眼新硬件发布的厂商，体感控制装置 EyeToy 的出现，开启了体感游戏的先河，为数年之后体感游戏的盛世打下了基础。

此外索尼还将目光看向了任天堂一直称霸的掌机领域，每每能创造惊喜的 SCE 总裁久多良木健向世人展示了自家的新品——被誉为“二十一世纪的 Walkman”的 PSP。索尼在掌上方寸之间呈现了近似于 PS2 的画质体验，不仅吸引了诸多关注，也具有划时代意义。

一个巨头的强势入局，让掌机市场不仅进入了前所未见的激烈竞争中，也开启了未来多年奇特的“双雄争霸”年代。

由此我们可以将 2003 年的 E3 看作是一个过渡，索尼的强势，让任天堂在 2004 年开始了反击。一系列的经典场景也由此而生。

●大猩猩现身与新世代的开端

我们熟悉的“大猩猩雷吉”——雷金纳德 · 菲尔斯 - 艾米——在 2004 年的 E3 上首次出现在任天堂的舞台中，“我的名字是雷吉(Reggie)，我是来为了狂拽酷炫(Kicking ass)，是为了青史留名，这一切都是通过制作游戏来实现。”一连串的话语如连珠炮发，掀开了这场精心准备的盛典。

当乔治·哈里森短暂地罗列数据之后，雷吉高呼着“等待已经结束”重新回到台上。他从西装口袋里掏出了一台精致的折叠掌机，NDS 就此面世。雷吉向观众详细地介绍新掌机的双屏幕和触摸屏，还有“DS”所带表的含义——“Developer System”，这意味在 PSP 面世之后，任天堂将从硬件设计到理念上以 NDS 向其发起全面对抗。

光是有这些元素，任天堂的发布会就已经算是成功，但事实上，当人们准备离开前的最后几分钟才是高潮所在：气势磅礴的音乐和画面之下，林克以少有的“成熟”形象从夕阳余晖中策马而来，宫本茂带着剑与盾以林克的姿势登场，将气氛推向了高潮，所有媒体人都光顾着欢呼而忘了工作，其中包括了去年的那四位 IGN 编辑。

尽管在这届 E3 上，微软也带来了《光环 2》的多人模式演示以及《神鬼寓言》和《极限竞速》等佳作，索尼则奉献了《战神》《GT 赛车 4》《杀戮地带》和《狡狐大冒险》等巨制，但在这届以软件为主的 E3 上，他们无疑还是被任天堂压了一头。

又一年后，2005 年的 E3 再度成为主机的舞台，任天堂公布了 Wii 的模型，另外两家的新世代主机 Xbox 360 和 PlayStation 3 也相继亮相，并且围绕着两台主机公布了《战争机器》和《杀戮地带 2》等游戏的优质画面预告，倒是让 2005 年的 E3 显得四平八稳，与近 7 万人次参观的历史最高纪录相映成趣。

但辉煌背后，一般都存在着这样那样被掩盖的问题，E3 也不例外。

●隐患频发

事实上经过了十一年的发展，E3 也在盛世之下进入了一个相对瓶颈的阶段，各类问题也开始浮出水面。

自从 1996 年 E3 上 Showgirl 开始大举进入 E3，在十年间，这个游戏展会的周边产业得到了迅猛——甚至是野蛮的发展，虽然一定程度上助推了游戏文化的普及，但随之而来的是各种色情问题泛滥，这让整个电子游戏圈子受到了许多政治和舆论压力。

于是 E3 在 2006 年开始了反色情风暴，“有性感外形以及 / 或具有包含全裸，半裸，泳衣等明显挑逗成分在内的模特或其它物件都不能在本次展会的展示台，一般区域及各个入口处出现。”

与此同时，许多厂商也开始为高规格展会所带来的高成本而苦不堪言，主办方推出了 E3 继任者“E For All”，试图分流压力；另一方面，形式更为创新 PAX 游戏展也在 2004 年面世之后不断发展壮大，一定程度上削弱了 E3 的吸引力。

但这一切都暂时未对 2006 年的 E3 造成影响，尤其是在 Wii 所带来体感风暴前，一切都是浮云。

在柯达戏院的任天堂发布会上，宫本茂穿着一身燕尾服登场，以 Wii Remote 作为指挥棒指挥乐队开始了整场“演出”，任天堂对整场发布会做了精心的安排，向观众展现体感游戏所能实现的众多可能性。通过播片，Wii Remote 可以实现对鼓槌、球拍、球棒、高尔夫球杆、指挥棒，方向盘、刀具、枪械的模拟，还能利用体感玩各种小游戏。更是通过现场操作《塞尔达传说 黄昏公主》以及《RED STEEL》，直观地呈现了瞄准射击和挥刀砍击等精细动作。



而在最后，岩田聪、宫本茂和雷吉三位任天堂“大佬”联袂登场，与现场观众利用 Wii 来了一场网球双打比赛，借此来展示“WE”（Wii 的谐音）所代表的互动共斗乐趣。十五年后，岩田聪早已故去，雷吉也已经退隐，我们再回看此情此景，不禁令人唏嘘。

有这场成功的发布会做铺垫，使任天堂的会场吸引了诸多玩家的关注。有了充足准备的微软也不想让对手专美于前，他们带来了《丧尸围城》《质量效应》和《蓝龙》等大作，更是宣布《横行霸道 IV》将首次登陆 Xbox 360，并且将带来独家 DLC，这无疑是对索尼的一大打击。出师不利的索尼尽管也带来了《刺客信条》的早期演示版本、《暴雨》的播片以及《潜龙谍影 4》的预告片，但面对强大的对手，索尼的王座似乎已经变得岌岌可危。

2007-2012：轮回、从缩水到回归

●又一次离开

从十年前以 Showgirl 为契机让 E3 迈进新台阶，到 2006 年打击这种日益低俗的展台文化，E3 仿佛在十年间完成了轮回，而且这种十年周期还不止一次应验。

1997 年，主办方因为场地问题在两年间暂别洛杉矶会展中心，到了 2007 年，在 E3 最为鼎盛的时期，他们又一次离开了洛杉矶会展中心。原因无他，当 E3 规模越来越大，租金也是水涨船高，这些成本在某程度上也转嫁到主办方和参展商的身上，正因如此，主办方认为租赁空间巨大的洛杉矶会展中心不再划算，所以一度传出 E3 将停办的消息。

不过最终 E3 还是顺利举办，但主场馆改在了圣莫妮卡附近的几家酒店的发布厅举行，每个地方所能容纳的厂商也不过寥寥数十个，和过去每个展馆都能有过百乃至数百的参展商的盛景一去不返，微软的发布会和展场甚至是在一所高中的露天剧场举办。由于主要邀请的也是参展商和媒体，这使得展前发布会乃至参观的观众大幅削减，而且大家在场馆间移动还要驾车在洛杉矶街头从一个地方跑到另一个地方，使得这届 E3 的参与观众锐减至数千人，而为了弥补 E3 的吸引力不足而存在的“E For All”参加人数则是 1.8 万。

参与人数的稀少，让微软和索尼都采取了相对保守的宣传，《生化危机 5》《光环 3》《COD 4 现代战争》《刺客信条》《小小大星球》《杀戮地带 2》虽然名头响亮，但总体展示效果只能说是合乎大家预期。

倒是《潜龙谍影 4》“出乎”了大家的意料，并不仅仅

是因为他们出色的预告片，还因为小岛秀夫在本届 E3 上谈到自己已经在“《潜龙谍影》系列”上深耕了二十年，系列也跨越了多个平台，也是时候去结束这个旅程，因此《潜龙谍影 4》被他认定为自己和斯内克在系列的最终章。当然后来我们都知道他和 Konami 都“官方吃书”了。



本届 E3 硬件方面比较惊艳的是任天堂在 Wii 带来的体感游戏风暴后，推出了带有浓重健身属性的“Wii-Fit 平衡板”，再度贡献了名场面：宫本茂请雷吉作为演示对象来试玩平衡板，体型硕大的“大猩猩”憨憨地来了一句“My body is ready”，引发了哄堂大笑之余，一代名梗也就此诞生。

总体而言，任天堂借助这届奇怪的 E3 再度确立了本世代主机王者的地位，但整个展会诡异的体验也对整个业界都产生了微妙的影响。

●拍肩时刻

2008 年，E3 虽然搬回了洛杉矶会展中心，但还是一届“非主流”的 E3，主办方并没有租赁全部两个大场馆，而且所有摊位都使用了相同的大小规格，厂商无法通过会场的巨大摊位、随处可见的大屏幕和震撼的音乐来吸引更多玩家，围绕在主场馆四周的各个发布厅取代主会场成为本届 E3 的焦点，包括 Take-Two 许多游戏厂商都自行举办展前发布会。

然而各种续作层出不穷——《街头霸王 4》《死亡空间》《生化危机 5》《摇滚乐队 2》《孤岛惊魂 2》等等，成为了这些展会的最大特色。真正亮眼的新品并不多，EA 在发布会上公布的《死亡空间》和《镜之边缘》算是其中之二，SCE 圣莫妮卡工作室的《胖公主》和 Number None 开发《时空幻境》也算是小众但有趣的作品，尤其是后者上下分屏合作的玩法颇具特色，而前者那潜藏在救公主的老套剧情背后“小丑竟是我自己”的结局更是直击许多“舔狗”的心灵。

当然不得不提的是我们华人之光陈星汉，由他领衔制作的《花》也在本届 E3 上亮相，极简唯美的画面和轻松治愈的玩法，使其获得了最佳原创游戏大奖。

除此之外，大家的目光还是放在索尼和微软之间的明争暗斗之上。

索尼公布了《抵抗 2》《杀戮地带 2》和《无名英雄》等大作，并且在发布会的压轴阶段，让奎爷的影像首次出现在 PS3 的平台，但《战神III》所造成的震撼还远不及微软的压轴杀招来得“杀人诛心”。

本届微软主推的游戏是《战争机器 2》《神鬼寓言 2》和《辐射 3》，而且在发布会进行到尾声的时候，上演了精心准备的一幕：微软互娱副总的唐 · 马特里克在台上侃侃而谈，似乎是为发布会总结发言，这时 SE 总裁和田洋一出人意料地出现在展台上，并且轻轻地拍了拍前者的肩膀，然后在观众的一片哗然之中开始介绍《最终幻想 X III》的跨平台内容……

自从在《最终幻想Ⅶ》从任天堂转投索尼阵营后，“《最终幻想》系列”以主机独占游戏的身份获得了巨大的成功，但是这时他们突然“叛逃”，让索尼措手不及……

然而尽管发生了诸多事件，但这届 E3 只有 5000 名观众，而这竟然已经比 ESA 预计的 4000 名观众还要多。不过观众少带来的影响也很明显，随后任天堂、索尼、THQ 和 Take-Two 等大厂干脆就缺席了“E For All”，让这个所谓的 E3 继任者黯然失色。

在总结时，人们更多讨论的是不再是本届有何亮点，而是 E3 是不是应该还要办下去，这让主办方 ESA 痛定思痛，要让下一届展会重新展现辉煌。

●体感风潮

口号为“One Time、One Place、One Event”的 2009 年 E3，可以用盛大归来去形容。

当时任天堂以体感游戏独领风骚两年多之后，仍然在继续深挖这个领域，他们推出了 Wii Motion Plus 和捆绑游戏《Wii Sports Resort》，不仅有着自行车、水上摩托、飞盘、划水和击剑等多个新颖的项目，而且操作精确度也得到更大的优化。

不过“后知后觉”的微软和索尼自然不能让任天堂继续专美于前，尤其是“起个大早赶个晚集”的索尼，他们推出了基于 PlayStation Eye 的控制器“魔杖”。顺带一提，平井一夫还在本届 E3 上举起了轻便版的掌机：PSP GO；微软则更加直接，他们公开的“Project Natal”是一个集动作感应、语音识别的摄像头，无须控制器即可进行游戏。

除了体感游戏领域的竞争之外，各式游戏也是遍地开花，既有《新超级马力欧兄弟》《潜龙谍影 和平行者》《黄金太阳 DS》《神秘海域 2》《求生之路 2》和《最后的守护者》等首发大作，也有《COD 现代战争 2》《刺客信条 2》《潜

龙谍影 崛起》《猎天使魔女》《分裂细胞 断罪》和《质量效应 2》等第三方大作，让这届 E3 以一种完美的姿态回归。

而在一年后登场的 2010 年 E3，可以说是去年的深化版本，“魔杖”最终以“PlayStation MOVE”的名称出现，“Project Natal”则是变成了“Kinect”，微软围绕着这这个体感装置搭配了多个游戏，并且高举“娱乐（而非游戏）至上”的大旗。

索尼则深知光靠体感玩法无法让他们重振辉煌，因此他们将焦点放在游戏之上，除了包含了免费游戏和大折扣的增值服务“PS PLUS”，还请来了“战神之父”戴夫·杰菲公布《烈火战车 3》，甚至还请来了一位曾经的对手，为观众奉献惊喜的一幕——Valve 的代表性人物加比·纽维尔（也就是 G 胖）出现在索尼的舞台上，并且带来了新作《传送门 2》，为“G 胖不会数三”的名梗又增添了新的例证。

除此之外，索尼也将更多的火力放在了 PSP 的游戏上，《战神 斯巴达之魂》和《小小大星球 2》等佳作让他们向 NDS 的掌机王者宝座发起了又一次冲击。

对此，任天堂做出的对应是——拥有裸眼 3D 技术的新掌机 3DS，以及《塞尔达传说 天空之剑》《星之卡比 毛线传说》《Wii 派对》《勇者斗恶龙IX》和《史诗米奇》等一众大作的连番轰炸，给玩家一场感官过载的体验，任天堂也以此来保住了得来不易的“王冠”。

尽管 Wii 的销量远远抛离其他同世代的对手，但是性能上的绝对劣势让任天堂未能高枕无忧。因此在 2011 年的 E3 上，除了推出一众大作，老任也向世人公布了 Wii U，率先开启了次世代的战争。

但这台新主机显然还是无法展现出碾压 PS3 和 Xbox 360 的性能，这让他们的对手可以有更多的心思放在其他方面，微软推出了一系列第一方和第三方大作，尤其是士官长的惊鸿一现引发了狂欢。“娱乐至上”的微软还同场公布了 Bing 加入 Xbox 360 系统，以及公布了与 Youtube 以及 UFC 合作的消息。

至于刚刚经历了“黑客入侵 PSN”事件的索尼，则希望迎来反弹，《神秘海域 3 德雷克的诡计》《抵抗 3》《生化奇兵 无限》确实能成为他们的助力，但关键在于任天堂虽然连续两年公布新硬件，但在主机领域的表现并不算突出，这让索尼可以放心地将精力放在掌机市场。于是，具有双触控板、OLED 屏幕和双摄像头等功能的 PSV 面世，然而迎接它的，却是踌躇满志却又颇为坎坷的一生。

在连续 3 年的爆发之后，2012 年的 E3 则显得相对沉寂，毕竟本世代的主机已到了末期，真正的次世代之争却尚未正式开始，因此除了一系列的游戏之外，只有微软那冗长的 SmartGlass 介绍给人留下一些印象，这一年 E3 的观众人数也比去年有所回落。但所有人都知道，这只是另



一次高潮开始之前的酝酿。

2013-2020，又一个时代的起伏

●第八世代的首次交锋

熟悉第八世代的玩家都知道，真正的世代之争是从2013年Xbox One以及PS4参战后正式展开，而在这届E3上，变革的号角已然吹响。

首先做出改变的是任天堂，他们没有一如过去十多年那样，在洛杉矶租用剧场举办隆重的发布会，而是选用了自2011年就开始尝试的“任天堂直面会”改版成“任天堂E3直面会”，通过预先录制的网络发布会来取代现场发布。任天堂方面认为，这样可以一举多得，能够更精准面对人群、引发二次传播，还能让公司的新人有更好的发挥机会，但在当时看来，这都更像是任天堂在打退堂鼓。

Game industry的编辑一针见血地指出，缺乏游戏、市场定位尴尬和硬件性能薄弱的Wii U，才是任天堂选择“献丑不如藏拙”的原因。

但有一说一，在E3期间播出“直面会”，不仅也能吸引全世界的目光，还能节省租金，而且直面会确实比较适合大量播片，更何况在这次直面会上，任天堂也送上了《宝可梦X/Y》《马力欧赛车8》《异度之刃2》《任天堂明星大乱斗For Wii U/3DS》《塞尔达风之杖HD》和变为独占的《猎天使魔女2》等劲爆的游戏内容。

另一个重大的改变来自于硬件方面，除了2001年GeForce 3显卡夺得E3最佳硬件奖，此后十多年间“御三家”以及其周边一直把持着E3最佳硬件奖项，这一“传统”也在2013年被打破：微软在2012年的E3上不厌其烦地介绍自家的SmartGlass，但是当“引擎之神”卡马克和Oculus创始人帕尔默·拉吉带着全新升级版的Oculus Rift在E3登场，不仅成为了多年后第一个并非御三家的E3最佳硬件，由VR引发的技术浪潮也第一次真正地汹涌而至。

这一届E3的微软似乎站到了玩家的对立面，除了他们苦心经营的智能外设不敌“后起之秀”，他们在演示《杀手本能》时又因为两位员工的台词过于敏感而不得不致歉；这届E3上，微软还公布了令玩家哗然的二手光碟政策，不管是二手购买、租赁，甚至是从朋友那处借来的光盘都会有一定的限制，这一举措不仅让微软备受舆论压力，死对头索尼为此做出了一个“吉田修平教你如何分享PS4二手游戏”的广告名场面：

影片中的吉田修平煞有介事地拿着光盘，像是要进行什么重要操作，在一段动画将气氛铺垫到位后，下一秒他就把光盘递给了身边同仁，影片就此恰到好处地戛然而止……

这个举动为索尼和微软之间的新仇旧怨又增添了新的一笔，事实上围绕着第八世代主机发布前后，双方就已经你来我往多次交锋。在PS Meeting 2013上没有公布主机而被微软讽刺的索尼，在本届E3上终于揭开了PS4的庐山真面目，并且带来了《无名英雄 次子》《教团1886》和《最终幻想XV》等备受期待的作品，在其他大厂因为种种原因而在E3上失色的时候，中规中矩的索尼反而打下了坚实的基础。

●画饼时代

不难发现，作为新世代的首次E3，各家厂商都在为自己的产品定调，随着掌机领域潮水逐渐褪去，没有了新硬件的补充，从2014年开始，各方都开始深化政策，开始了在游戏上追求“炸裂”与“画饼”。

先是Oculus，他们罕见地蝉联了最佳硬件，并且还在继续深化影响力。

任天堂则继续缺席现场发布会，坚定走直面会路线，并且增加了树屋直播间，将理念进行到底。定格动画《机器鸡》的制作团队为雷吉定制了形象，并且主持了这场发布会，给传统的E3发布会增添了新意。

作为“东道主”的微软则是最早召开发布会的一家，他们带来了《极限竞速 地平线2》《古墓丽影 崛起》《龙腾世纪 审判》《光环5守护者》《COD高级战争》《日落过载》《全境封锁》和《巫师3狂猎》的内容，阵容何其鼎盛。

至于索尼，自平井一夫回归本部出任“救世主”后表现并不算出色的杰克·特雷顿在E3开展前离任，肖恩·雷顿以新CEO的身份为大家带来了《血源诅咒》《横行霸道V》《神秘海域4 贼途末路》《潜龙谍影V幻痛》《蝙蝠侠阿克汉姆骑士》《命运》《致命格斗X》《孤岛惊魂4》和《无人天空》等作品，丝毫不逊于微软。

而这，仅仅是炸裂的“前戏”而已。

●情怀的胜利

在随后的2015年E3，厂商的画饼功力再度提升，所以这也是近几年最为玩家津津乐道的一届盛会。

画了几年大饼的Oculus VR终于拿出了最终的设计以及不少新游戏；任天堂继E3直面会、树屋发布会之后又组织了“2015任天堂世界锦标赛”；微软还是交出了大量的3A游戏；贝塞斯达、EA和育碧成了“御三家”之外最活跃的厂商，不过他们的游戏大多和御三家有所重复，不过是准备两套内容分两个场合播放。

与这些厂商相比，初步奠定了第八世代领先地位的索尼，以独特内容扛起整个E3发布会亮点。

首先是已然成为名牌雾件的《最后的守护者》率先打响“炸裂”的头阵，“艺术家制作人”上田文人在二十年间



交出的第三部作品，终于不再跳票，展示中主角与大鹫之间的互动也非常地触动人心。

作为早期开放世界游戏的典范，“《莎木》系列”在玩家心中有着特殊地位，而由于制作人铃木裕离开了世嘉，系列也被无限期雪藏。所以当铃木裕带着《莎木III》的众筹链接来到了曾经对手的舞台，当画面全面升级的作品“is in your hand now”，除了让人感叹物是人非，还是让许多玩家愿意点开链接送上支持。

这两个作品单独拿出来，都足以让一场发布会增色不少，两者叠加之下，更是足以让索尼办一场成功的发布会。然而，“炸裂”的地方还不止于此，当米德加都市再现、当克劳德背上的大剑一步步变得清晰，玩家的情绪一步步迈向顶峰，而当“《最终幻想VII》完全重制”的字眼出现时，无数玩家为之失去理性、乃至喜极而泣，这不正是游戏的魅力、以及E3这类大型游戏展会存在的意义吗？

●变化的节点

当然，激情过后，部分冷静下来的人会认为，索尼这是收集情怀之作再画出的一个“大饼”，毕竟和过去E3上的游戏大部分都是年内发售的情况相比，这三部大作里最早上市的《最后的守护者》，其发售日也是一再跳票，最终在2016年12月才正式和玩家们见面，至于另外两部更是直到2019和2020年才得以面世。

而索尼似乎食髓知味，他们在2016年的E3上一口气推出了《往日不再》、重启版《战神》和《死亡搁浅》等独占3A大作，而玩家最早也要等到2018年才玩到第一部作品，与之相比，在当年10月就发售的PS VR反倒更有诚意。

在那一届E3上，“御三家”各不相同的硬件更新战略也是一大看点，处于强势的索尼选择将深耕多年的头戴式装备正式带入VR游戏领域，微软则是想要迈进“8.5世代”，因此在过去本应推出Slim版的节点却做起了名为“天蝎座计划”的加法。至于任天堂则是再度祭出差异化竞争的大旗，代号“NX”的主机让无数玩家和媒体人放飞想象而又心痒难耐。但除了PS VR外，其他无一例外都是只闻楼梯响的“大饼”，因此本届E3只录得5万多人次入场，较诸往届有所下滑。

大概是担心人数进一步下滑，主办方ESA在2017年放宽了入场观众的年龄限制，使得这届E3的参与者接近7万人，迫近巅峰时期的纪录。同时，这届求变的E3也反映了许多新特点。

2017年原本是硬件发布大年，但这届E3上的新硬件内容并不多，这相比往年是颇为罕见的；与此同时，召开发布会的厂商却越来越多，但从本届E3开始，发行商们减少了现场或嘉宾演示的环节，取而代之的是大量预先录制的播片，这样一来无疑减少了现场操作失误，也能使发布会更加流畅，但同时也使得那些“大饼”更容易画出，那些让人记忆深刻的名场面随之难以出现；第三个是随着直播和自媒体的兴起，许多大厂也都更多地选择利用直播扩大影响力，E3也有迎合于这些硬核玩家和主播的趋势，导致传统专业游戏媒体反而被边缘化，于是不少人认为E3在模仿PAX的套路，失去了自家的特色。

●散装的E3与迷茫的未来

有见及此，ESA又在2018年的E3上增加了媒体时间，

并且分门别类地印制了各种不同的“通行证”，而参展人数也进一步提升。

作为一届缺少硬件发布的 E3，游戏成为了绝对的主角，因为使用播片，微软一口气介绍了 50 款游戏，任天堂也推出了包含“宝可梦 去皮去伊”、《任天堂明星大乱斗 特别版》《超级马力奥派对》以及“《火焰纹章》系列”新作在内的近 20 款游戏，索尼则是专注于《只狼》《对马岛之魂》《死亡搁浅》《漫威蜘蛛侠》和《最后生还者 第二部》等 3A 大作。与此同时，其他厂商也交出了很好的答卷，如被官方吃书而变更了作品时间线次序的《鬼泣 5》，久违了的《上古卷轴VI》，“《古墓丽影》系列”重启后的第三作《古墓丽影 暗影》，SE 重回经典 RPG 领域的力作《歧路旅人》——好吧，还有 EA 的《圣歌》。

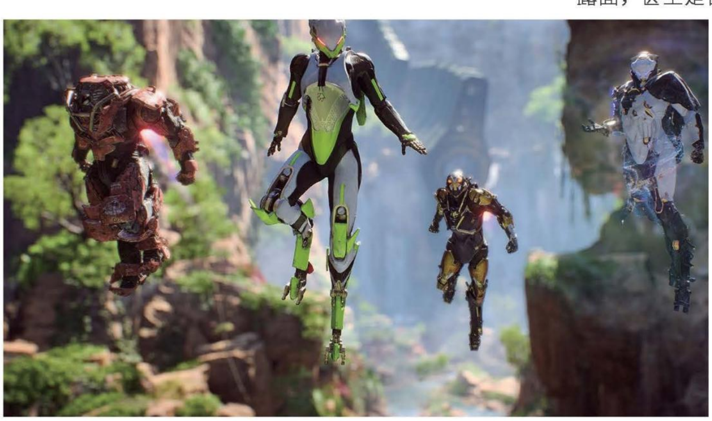
此外，随着电子竞技的兴起，E3 所举办的相关活动也变得越来越多。

EPIC 举办了职业选手和名人玩家混合对战的“《堡垒之夜》Pro-AM 大赛”，任天堂则举办了《任天堂明星大乱斗 特别版》和《斯普拉遁 2》(本刊此前译为《油彩军团》) 的锦标赛，Capcom 除了举办《怪物猎人 世界》锦标赛，还举办了一场日美职业摔跤手的《街头霸王 5》对抗赛。

越来越大众化和娱乐化，参与人数也越来越多，曾经面向核心玩家和采购商的 E3 逐渐变成了一场全民的狂欢，但这是不是一件好事？至少索尼并不这么认为，和任天堂只是不举办现场发布会不同，索尼干脆宣布将不会参加 2019 年的 E3，SCEA 总裁肖恩·雷顿表示此举是由于索尼转向以网络的形式宣传少而精的游戏，E3 对于游戏的宣发和行销不再具有那么强大的作用。而明眼人也知道，索尼希望能够有更多时间准备 PS5，好为次世代之争做准备，与此同时，E3 高昂的参展费用与低效的宣传效果形成鲜明的反差，也是索尼缺席 E3 的主要原因。

其实并不止索尼对 E3 失去兴趣，游戏大厂 EA 在 2016 年开始就宣布不设置展台，转而在相近的时段举办“EA Play”，此外，动视也是他们的同路人。

在这些大厂缺席了之后，尽管 E3 依旧有大量的参展商，微软、SE、PC Gamer 和任天堂均奉献了大量游戏，也有《赛博朋克 2077》等大作支撑场面，还呈现了一些新形势，如 XGP 和 Uplay Plus 为代表的订阅服务，以及 Stadia 所代表的流媒体服务。但 E3 的吸引力毫无疑问地正在下降，又一次呈现下坡势头的 E3 将何去何从，这个故事直到 2021 年还是没有准确的答案。



结语：待到初夏结果时

由于疫情的原因，连续举办了 25 届的 E3 在 2020 年被迫暂停，而在 2021 年疫情依旧严峻，本届 E3 也只能以线上直播的形式重新回到大家的视野。

两年之间，游戏业界也发生了许多变化：第九世代主机之争正式开始，Bethesda 达被微软鲸吞，雄心勃勃的谷歌 Stadia 也草草结束了第一方游戏开发，加上 Konami 临时缺席，使得本届线上 E3 的传统参展商数量大幅减少。取而代之的是许多原本不甚起眼的活动挑起大梁：大量媒体作为主导，举办了诸多游戏展演活动，如 IGN 博览会、GamesRadar+ 举办的第二届“未来游戏展”、G4TV 和 TGA 主持人杰夫·基斯利创办的夏季游戏节等等，总参与的游戏数量接近 200 款；还有独立游戏厂商联合举办的活动，如 Guerrilla Collective 和云集了 75 款独立游戏的 Wholesome Direct；此外，Steam 也举办了 Steam Next Fest，Upload VR 也在此期间举办了一场包含了 18 款 VR 游戏的发布会。

当然，E3“主会场”的主角们也不乏亮眼且放在以往发布时都应该会创造名场面的作品，例如宫崎英高联手《冰与火之歌》作者乔治·R·R·马丁联手打造的《艾尔登法环》将于 2022 年 1 月 21 日发售，当“魂系列之父”遇上“奇幻小说大师”，这个组合足以令无数玩家翘首以待。

在 E3 的最后一天，我们还收获了 One More Thing，全球销量超过 1500 万份的神作《塞尔达传说 旷野之息》终于迎来续作，新作将于 2022 年发售，林克来到了海拉鲁的上空，在前作未曾出现的浮空岛中开始新的故事和冒险。即便万众期待的任天堂次世代主机没有在本届 E3 上露面，甚至是否在明年亮相也未可知，但只要这部《旷野之息》续作发售，相信又是一轮爆买 NS 的开始。

总体而言，本届 E3 呈现的景象只是特殊情况。ESA 也计划在明年的 E3 恢复“面对面”的展会。但任天堂是否会以明年的 E3 作为新主机的展示舞台？准备充分的索尼和 Konami 是否会重返 E3？年初收购了贝塞斯达的微软有了一年时间准备，又将带来怎样炸裂的独占大作？

待到明年初夏时，让我们共同期待结果的出现。

Acquire

大众却小众的创新者

文：不快乐王子　编：仲夏　美编：咕噜



大学生创业神话

我们常常对大学生创业抱有一些刻板印象，认为他们不过是过家家，既无法自律也无法坚持和善终，但这样的想法用在同样是大学生创业的Acquire身上却不大合适。

1994年12月6日，当时还是大学生的远藤琢磨和高中时代的友人山本健介、土田智裕联合创办了Acquire，他们一边学习专业知识，一边开发属于自己的游戏。

就和动漫里的“立志传”一样，远藤琢磨从小就有一个游戏公司的总裁梦，而创办Acquire并不是过家家的社团活动，他们是奔着出版游戏而去。为此他们还特意向SCE咨询，打听如何能在PS上发售游戏，SCE给出的答复是：“如果不是公司的话，那就有些难办了。”

1998年12月，大学毕业约半年的三人，便将Acquire从一个“社团”变成了一家公司，而在此之前，他们竟然已经是一个拥有百万级别销量作品的工作室，因为他们开发的游戏名为《立体忍者活剧天诛》，也就是我们熟知的《天诛》。

《天诛》在日本国内卖出了27万套，这算是一个相当不错的数字，而当作品由动视经手在北美发行之后，这个数字竟然飙升至百万级别。由于同样是讲求“潜行”玩法，《天诛》甚至被拿来和小岛秀夫的《潜龙谍影》相提并论，甚至获得雅号——“古代版《潜龙谍影》”，尽管在销量上远无法和《潜龙谍影》的1200万份相提并论。但要知道《潜龙谍影》在1995年就进入了全力开发，并投入了20人的精英核心团队（这还是小岛秀夫为了追求更加扁平化的管理，而刻意地呈现贵精不贵多的结果），不仅多次登上E3的重点推荐，还在宣发期间耗费了超过800万美元的预算，用今天的标准来看毫无疑问可以算作是个3A大作了。

与之相比，彼时的“《天诛》系列”尽管得到了SCE日本工作室的技术支持，用如今的标准来形容仍算是“独立游戏”，各方面都相形见绌，但却能在评价方面比肩大厂Konami的力作，这对于初创的Acquire和远藤琢磨等人

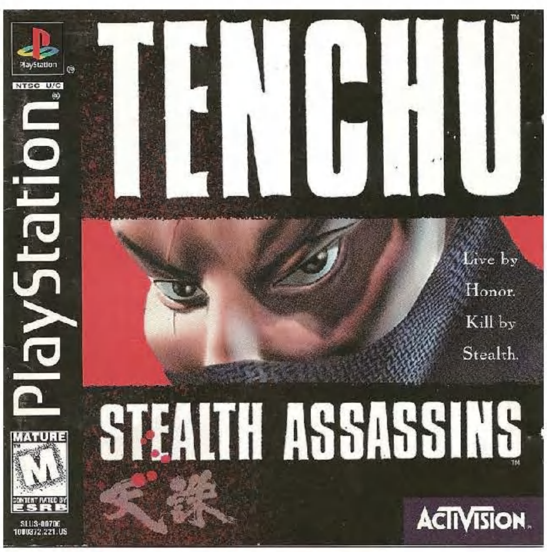


▲小岛秀夫与“《潜龙谍影》系列”在游戏界的地位之高，如今想必已不必多言。能够与其做对比，足见当时《天诛》的地位。

而言，已是一个不俗的成就。而且在日本文化乃至东方文化认知度并不高的北美大陆，一个和风游戏竟然能够获得这样的评价和销量，自然有着他的“魔力”。

尽管《天诛》的世界观设定在日本战国时代，但是Acquire却没有追求“《战国无双》系列”“《信长的野望》系列”或是“《太阁立志传》系列”那样庞大的格局。游戏的主要舞台为乡田松之信统治的乡田城及其周边地区，玩家主要操作忍者“力丸”和“彩女”执行各式各样的任务，如“诛杀无良商人”“运送密信”“救出俘虏”等现实中忍者常见的任务。但随着故事的深入，也有一些怪力乱神的神秘学内容需要玩家去解决，而这也是人们对于忍者的合理想象。

在3D游戏尚未成熟、许多游戏仍旧是“伪3D”的大环境下，Acquire虽然只能提供“左右方向键调整视角，前后键负责移动”这样朴素的移动方式，但还是为玩家展现了一个相对开放的3D“箱庭世界”：玩家可以自由走动和探索，选择前进路线，并没有固定的过关线路，主角既可以“昂首阔步”（虽然和设定中只可以暗中活动的“影”的设定有冲突）杀入敌阵，也可以飞檐走壁杀人于无形。在这个过程中，玩家要利用各种忍者道具清除守备和障碍，最终找到目标并完成任务。



▲《天诛》封面。


▲趣味十足的暗杀体验，成为了《天诛》成功的不二法宝。

游戏的最大特色——“忍杀”设定，除了一些必须要正面对抗的战斗，玩家只要在敌人没有注意的情况下发起偷袭，或者在被发现的第一时间发起攻击，就能起到一击必杀的效果。这些如今许多大作中已经成为标配的功能，在当时却是罕见而且有趣。

《天诛》另一个特色是使用了动态捕捉技术，请来了曾在八九十年代好莱坞电影中扮演过大量忍者角色的小杉正一和他的儿子两人，作为动态捕捉演员，为游戏制作那些逼真的战斗的动作和特写的杀戮镜头。再加上一些特写的电影镜头的运用，使得玩家深度沉浸在“立体忍者活剧”的氛围中。

纵然在今天看来，《天诛》的画面相对有些粗糙，但是这个由游戏业界新人主导制作的游戏已经拥有不俗的水准，使得Acquire这个由初出茅庐的大学生组成的小公司颇有种一鸣惊人的感觉。

尝到甜头的Acquire在1999年推出升级版作品《天诛 忍凯旋》，除了追加的两个场景舞台、片头电影、语言选择功能之外，还新增了任务制作模式——“虎之卷”。Acquire还向普通玩家发起关卡征集活动，并且从中选取100+a（里任务），直接制成了系列另一部作品《天诛 忍百选》。这部作品并没有在海外发售，而是作为同人作品在日本发售。

在《天诛》剧情的最后，在地下世界打败了野心家后，力丸为了给彩女和菊姬创造一条逃生之路，奋力用身体顶起那块挡路的巨石，最终被不断坍塌落下的巨石掩埋，他的生死成为了玩家最为关心的问题之一，可惜的是Acquire并不打算为这个“开放结局”提供官方的答案。即便是后来的《天诛2》，也是作为系列的前传。尽管没有交代力丸的后事，但却为这个忍者身上的种种谜团（包括性格、眼上的伤疤等等）提供了很好的补完，并为力丸的下场提供了一些借鉴。

如果说《天诛》及其衍生作是在技术领域展现了潜行暗杀作品的魅力，那么《天诛2》除了在此基础上进行了优化，让贴图更加清晰细腻之外，游戏的故事内容和叙事手法也更加地成熟和出彩。

《天诛》中力丸生死未卜，在《天诛2》开头，本作重要新角色——作为师兄和下任首领的龙丸在和敌方女忍者香我美的战斗中坠海失踪，同样是生死未卜的情况。力丸和彩女几经寻找，却发现龙丸已经成为了神秘势力阳炎



▲《天诛 2》封面。

座的一员，并且在进攻乡田城的时候杀掉了自己的授业恩师，力丸和一直倾慕龙丸的彩女决心为师父报仇，与阳炎座势力的各个巨头展开斗争，最终分别击倒龙丸和香我美，迎来了大团圆结局……以上的剧情通过“力丸篇”和“彩女篇”这两个相互独立却又有所交织的主线串联在一起，让叙事的节奏感颇具亮点。更为重要的是，在通关两条主线后，作为副线的“龙丸篇”登场，将所有东西串联起来，失忆的龙丸是在失忆之后在香我美的手下助纣为虐，帮助其实现野心的同时却能守住心中的良知。当中的矛盾和人性冲突，使得理应是本作里最强者的他最终选择了引颈就戮，提升了剧情的深度；同样地，作为剧中的另一个大反派，曾经身为忍者的香我美不再想成为别人的“影”，所以才密谋成为新的统治者，同时也引发了对于“忍者”这个行当的人文思考。

毫无疑问，“《天诛》系列”为 Acquire 打响了名声，用他们的话来说就是“我们赢得了玩家的信任，让他们觉得我们是‘可以制作和风动作游戏的公司’”。这个 IP 的成功坚定了 Acquire 发展的路向，他们甚至在公司内部建立了动作捕捉开发室，在此后近十年的时间里，“和风”动作游戏一直是 Acquire 的主打项目。只是谁又能想到，《天诛》已经是 Acquire 销量和口碑的最好的“和风”游戏。

或许是引为文化隔阂，又或是《天诛》珠玉在前，《天诛 2》并没有取得超越前作的名声，这让作品陷入了一个颇为尴尬的境地。在完成《天诛 2》之后，Acquire 原本打算在《天诛 3》中交代力丸的后续故事，但一切却朝着他们最不想见到的方向发展着。

像 Acquire 这样的小公司，尽管是自主研发的《天诛》，但想要得到大规模发行，将版权卖给发行商是他们最好也是最差的选择。好的是通过 SME，让世人可以见识到“《天诛》系列”的魅力和 Acquire 的才华，但当 SME 想要出售这个 IP 时，Acquire 却无能为力。最终动视收购了“《天诛》系列”这个 IP，随后交给了开发商 K2 进行后续开发，Acquire 便无法再制作“《天诛》系列”，此后的《天诛 3》一系列衍生作都和 Acquire 无关。

幸运的是，不断争取外加自身对“和风”游戏的研发实力越来越被世人所认可，Acquire 终于在 2008 年重新拿到“《天诛》系列”的开发权，以十周年纪念的名义开发了《天诛 4》，力丸的故事得到了官方的延续，游戏的玩法与前作类似，就连剧情也和初代《天诛》有些相似，例如第一关同样是打败“恶德商人”，而菊姬也仿佛“唐僧”和“桃子公主”附体，又一次被抓走……

不同的是，尽管 Wii 的性能在第七世代的主机中颇为落后，但是呈现的游戏画面还是会远胜 PS2，游戏也不再需要以卷轴字幕的形式交代剧情，而是加入了大量 CG 动画，真正有了“立体忍者活剧”的感觉。

游戏性上，力丸和彩女有了更多的隐遁和潜行方式，代入感更胜


▲随着《天诛 3》中暗杀和潜行方式的增多，玩家可以做的选择自然也就更多。



前作。善于动作设计的 Acquire 将本作的暗杀招式变得华丽且丰富，甚至还加入了当时少有的第一视角 QTE 白刃战，大大丰富了游戏性，想当年多少玩家与笔者一样是靠着“暂停大法”才勉强战胜彩女和最后 BOSS 鬼阴。

至于剧情方面，力丸和彩女这对一直被传是官配 CP 的师兄妹在本作中彻底反目，更令人意难平的是，这一次力丸没有救出菊姬，而是在半推半就之下将菊姬和鬼阴刺了个对穿……更重要的是，游戏中展现了乡田松之信的正义、菊姬对各种不幸的怜悯、鬼阴的愤怒、力丸对自己“因为正义而屠戮”的迷惘、彩女失去了一个又一个“亲人”的悲恸，这一切都包含了 Acquire 对于忍者这一职业乃至乱世之中的思考。笔者也受此启发，在当年的《游小说》上写下了同人小说《银铃之泪》，算是迈出了成为游戏文章作者的重要一步。

可惜的是，由于游戏流程不长、保镖的千人一面以及聋哑人属性等缺点，还是让游戏有些失色。加上 Wii 平台的第三方游戏一向积弱，致使《天诛 4》的销量颇为惨淡，也使得传闻中原本打算以此为开端制作三部曲的 Acquire 最终将这一 IP 雪藏，彩女在《天诛 4》最后那诡异的笑容至今仍是未解之谜。

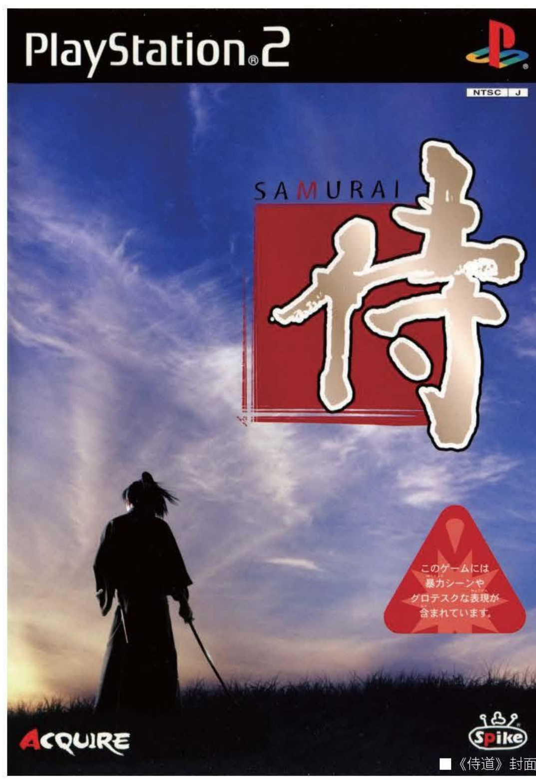
《侍道》《忍道》，“盗亦有道”

2000 年，Acquire 失去了“《天诛》系列”，对于一直围绕其进行开发的 Acquire 而言是一个很是重大的打击，他们亟需一个游戏来为自己打开思路。这个时候 Spike 的樱井光俊（也就是如今 Spike Chunsoft 的领导者）成为了他们的“救星”，他代表公司委托 Acquire 打造新的忍者游戏 IP。对于送上门的机遇，正愁没有出路的远藤琢磨欣然接受。

远藤琢磨原本想要继续探索忍者风格游戏，同时必须要加入一些和“《天诛》系列”截然不同的特性，但这又谈何容易。在苦思冥想未果之下，远藤琢磨突然有了顿悟：“说到和风作品，不一定是忍者吧”。于是他便从“新颖”处着手加入“武士”元素，等到回过神时，《侍》就此应运而生，也就是后来移植到 PSP 被大众熟知的《侍道》。远藤没有再将所有重担挑在自己身上，他开始尝试将机会和舞台留给更多新人，中西晃史、土田智裕、远藤宏治郎等人先后担任了“《侍道》系列”作品的监督，从《侍道 3》开始，斋藤哲志加入到团队担任场景设计，随后逐渐上位，成为系列的负责人。

和“《太阁立志传》系列”或是“《信长的野望》系列”这些选取战国时期的游戏不同，“《侍道》系列”将时间线选定在明治时代，以萨摩藩叛乱所引发的“西南战争”为背景舞台。同样地，他们并没有将格局放到“天下”，作为系列首作，《侍道》的舞台放在名为“六骨峠（山）”的小小山城之中。麻雀虽小，却也有几股势力形成掎角之势相互抗衡——象征着旧有势力的黑生家，代表着反抗军的赤玉党、还有被夹在中间的宿场町以及后来出现的日本政府势力，玩家作为一名身手高超的浪人武士乱入这座山城，以其强大的武力成为打破平衡的一股力量，也成为各家争夺或者意欲毁掉的对象。

说到这个时间人物地点，自然不得不提明治时期的禁刀令。武士们不仅失去了自己的历史作用，曾经被视为比生命更加重要的“武士之道”（侍之道）也由此变得一文不



■《侍道》封面

值。他们虽然想要转型却苦无门道，唯有成为浪人，如浮萍浮于乱世，寻求能够继续发挥自己作为一名武士的道。为此 Acquire 在“《侍道》系列”中舍弃了“《天诛》系列”的箱庭式关卡设计，转而采用的是更加开放的世界来呈现主角和玩家的多重选择。

时值“《横行霸道》系列”引发了高自由度开放世界的风潮，由于 Acquire 技术所限，许多地图都需要临时加载，所以无法使用完全开放世界，时间也被限制在两天的四个

时间段内，在体量上无法和 Rockstar Games 的作品相比。但是凭借高自由度的玩法，"《侍道》系列"也被某些媒体誉为"古代版《横行霸道》"。

尽管流程长度有限，但是《侍道》还是不少值得发掘的内容：游戏有着丰富的对话和行动选项，无论是粗鲁的莽夫行为，还是正直的侠义之举，甚至是卑鄙的小人行径，都存乎于玩家的选择，每一种选择都有可能引发连锁反应，玩家可以自由选择加入其中一方势力，由此影响不同的结局。

如果说早期的"《天诛》系列"更着重于隐蔽和前行，在战斗动作上相对单调，那么《侍道》则是主打剑戟动作元素，与前者形成强烈差别。游戏中的武士有中、上、下、片、胁、忍六种基本刀技，手持武器的方式也不同。每种刀技下又有不同的细分招式，玩家可以积累武器经验值习得的新技，也可以通过用特定的技击中对手获得更多的派生技，进而引生出连携、崩和引等剑道精髓，这使得每种基本刀技都有数十种派生刀技，每种刀技都有对应的按键，加上游戏在每一周目结束之后都会根据表现给出评价系统，光是研究这些招式就已经足以让玩家多周目地尝试。

作为武士，"武器"可以说是他们的第二生命，铁匠铺不仅是游戏唯一的消费点，其所代表的锻造系统也是"《侍道》系列"有别于其他游戏的重要元素，收集和打造各种名刀也成为了玩家间讨论最多的话题。甚至连沉默寡言的铁匠堂岛军二，都成为了贯穿"《侍道》系列"大部分作品（甚至包括外传）的重要角色，在 Acquire 的官网上《侍道 3》作品介绍的图片，也是使用堂岛军二作为封面人物。

相比起"《天诛》系列"的惊艳而新颖的玩法，2002 年面世的《侍道》的总体评价稍微有所下滑，在西方市场也没有更大的影响力。但已经足以令 Acquire 继续开发这个 IP，并在一年之后推出了《侍道 2》。

相对成熟的格斗、武器系统以及三方势力的构建，使得续作无须在此进行过多的改动，Acquire 将精力放在了游戏场景的改造，相比之前贫乏的六骨峠，在新作《侍道 2》中的天原城不仅有堂岛军二继续出现，也有各种各样的商铺，还有类似于"安全屋"的居所，也算是保持水准。

为了迎合西方市场，Acquire 还在 2005 年推出了《西部武士 活剧侍道》，讲述武士桐生豪次郎去了古老的西部去寻找他失踪的兄长，以手中的武士刀去搅动子弹横飞的狂野西部，从而引发一系列变故，最终发现这位哥哥竟然舍弃了武士道，成为了一名枪手，兄弟两不得不面临对决……该作的关卡和收集品数量丰富，刀剑对枪炮也算是不俗的看点。

但由于《侍道 2》和《西部武士 活剧侍道》因为节奏太慢或是场景重复等原因，在口碑上进一步下滑，让 Acquire 不得不对系列再度进行革新。除了《侍道 3》登陆 PS3 平台外，远藤琢磨重新上阵担纲制作人，促成了《侍道 3》上的诸多变化。



在《侍道 3》中，尽管设定上仍是多方势力割据，但随着游戏的地图大幅扩大，烦人的时间限制终于得以解除，玩家可尽情探索这个更为广阔世界的 8 大场景，并且在特定的时间段触发任务、推进事件，一步步走向 22 个不同的结局。而且在这个过程中，玩家不但可以从几个经理人处接到诸如恐吓、杀人、惩罚小偷和解救婴儿等委托（有《横行霸道》的味道了），还可以通过任务找到各式各样的伴侣（整篇 14 个，plus 版 17 个），从挥舞长矛的寡妇到女鬼乃至猫女都有，这些女子并非是花瓶，而是移动的"BUFF"，可以和玩家一起战斗算是普遍，有的可以为主角疗伤、有的则是每天给主角做饭团，有的能不断为金库带来进项……当然也会带来一定副作用，例如刀具库的武器会莫名毁坏、金库减少等等。

在剑戟方面，本作的架构增加至 10 种，主要新增的双手系统带来更特别的战斗体验；技能属性大幅增加，推拉破防机制（"押し"和"引き"）回归，还加入"必杀"和短距离"连杀"机制，方便玩家体验"割草"的乐趣。武器种类大大丰富，多达 100 种的武器中不再仅限于普通的太刀，长枪甚至连木棍、大葱和扫帚都能成为杀戮兵器。而打造这些武器需要收集不同部件，而如果打到无名的武器也可以进行鉴定。这个过程也是玩家最为喜爱的部分。此外，《侍道 3》还包括了一些小游戏，更是为"古代版《横行霸道》"正名，也证明了 Acquire 的良苦用心。

然而，有了这么多变革的《侍道 3》还是毁誉参半。除了因为是极少数几个 PS3 锁区的游戏，还有被游戏评论家批评"画质仍处于 PS2 时代"和"不足以构建城堡的'沙盒'"等恶评……但就笔者个人而言，撇开相对粗糙的画面，《侍道 3》至少在玩法上可以算得上是佳作。

就在《侍道 3》发售前的一个月，《天诛 4》也发售了。这两款花费了大量心血制成的作品，Acquire 自然想将他们发扬光大。此后两年间，他们一直忙于这两款作品的移植工作，直到 2011 年，《侍道 4》才得以面世。

尽管与《侍道 3》同为 PS3 平台作品，但《侍道 4》在画面上有了更好的提升，从场景的布置到人物的妆容，终于有了匹配平台性能的水准。

从前两作的战国时代再次回到了幕末时代，主舞台也从内陆山城搬到了港口小镇，主角要面对的多方势力不再仅是小国寡民的传统日本武士阶层的“内部矛盾”，这一次变成了幕府军、攘夷党和英国海军势力。以幕府与开着黑船而来的外国人进行谈判为背景来展开，故事在虚构中也显出真实，尤其是作为漂流而来的浪人武士，面对各式外国人，主角也面临了语言关。

如果说，《侍道 3》中的武器和金钱可以为“后代”所继承，而到了《侍道 4》，玩家的行动竟然对“下辈子”产生影响，就那语言为例，在上一周目的时候，只要说服将军开办学校，就可以在下一周目中“听”得懂那些外语；另一方面，如果“上辈子”杀戮太多，那么在新轮回中将会面对更多的敌人，尽管大多数时候都是一对一，但还是车轮战更考验玩家的操作。

和前作将战技和武器绑定不同，《侍道 4》的主角一旦学会招式后就可以随时使出，而且在战斗过程中也可以随时改变架构，而且武器也与时俱进地加入了枪械，使得战斗的自由度更高。

此外，游戏在过去系列的基础上内容上加入了一些新的玩法，让玩家和这个世界联系更加密切，例如主角可以开设道场，让徒弟和他并肩作战；一旦做坏事失手被捕，游戏也不会马上结束，而是被送到鬼怒川三姐妹的手上接受诸如骑火马等酷刑；而且在伴侣的基础上，Acquire 创造了“夜袭”模式，可以潜入女性角色家中，干一些苟且的事宜……

尽管《侍道 4》在游戏市场、画面和游戏性上有了不错的革新，但技术力还是限制了游戏获得更好的成绩。当然，革新的除了“《侍道》系列”，在《侍道 4》发售的 2011 年，他们也推出了《忍道 2 散华》。

当失去了“《天诛》系列”的版权之后，Acquire 还是对此念念不忘，在 2004 年他们一度很接近拿回“《天诛》系列”的开发权，但最终功亏一篑，不过有了动作捕捉、建模和引擎的基础，Acquire 可以更好尝试，重新回到忍者的舞台。

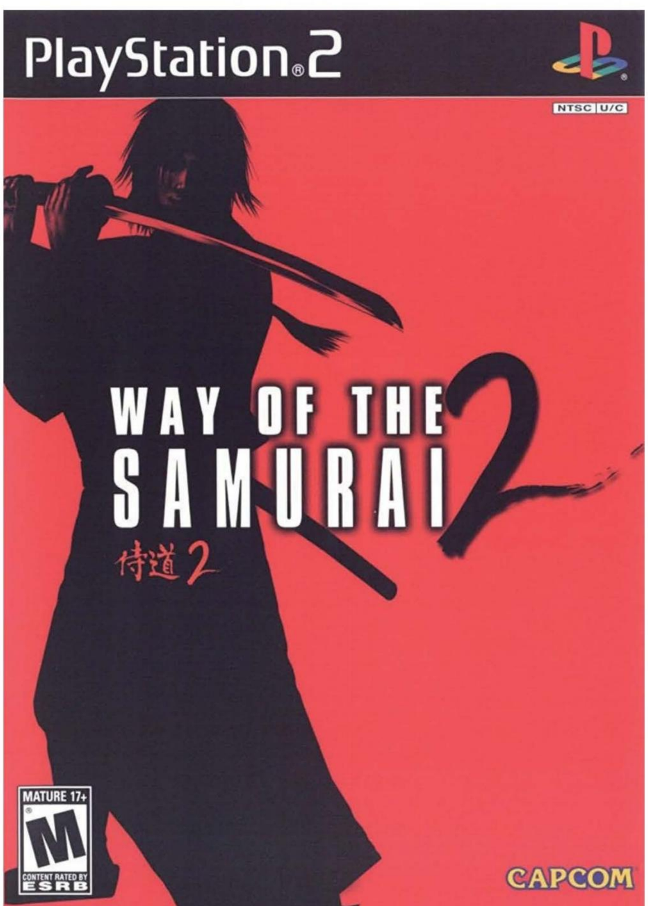
2005 年，他们就推出了《忍道 戒》，在继承了“《天诛》系列”暗杀和音乐等良好元素的基础上，不仅优化了画面、加入了更多的任务场景、动作也比后者更为流畅，还加入了诸如道具的捡拾和合成、居所改造等“《天诛》系列”未曾加入的元素。

不同于“《天诛》系列”以暗杀为主要目的，而《忍道 戒》虽然也有大量的暗杀选项，但更多注重了侦查、货物

▶在风格上《侍道 3》与系列前两作有着很大的转变。







▲《侍道 2》封面。

▲相对于《侍道 3》，《侍道 4》在画面方面有着非常大的提升。

秘密运送等忍者的“日常”工作。由于引入了“《侍道》系列”的三家争夺系统，扮演失忆忍者“鸦”的玩家需要在为三家效力的过程中找回记忆。这些包含了主线和支线的任务也取代了关卡成为游戏的故事线，使得这个任务地图依旧是箱庭风格的作品有了更高的自由度，新手玩家也不会卡关到被劝退。

以超越“《天诛》系列”为目标的《忍道 戒》在《Fmai 通》上获得了 34 分的不俗评价，在许多硬核玩家心中也评价不低。但是在许多西方玩家和媒体眼中，这也就是一部勉强及格的作品。虽然在画面上更优，但整体水平上已不如《天诛》面世时那般惊艳。这也反映出“和风”游戏的尴尬处境。因此 Acquire 在推出了衍生作《忍道 匠》和《忍道 焰》之后，便暂时搁置了系列的开发。

在《忍道 匠》发售的 2006 年，Acquire 还新开了一个“和风”游戏 IP。在探索了忍者和武士这些传统日本职业之后，Acquire 将目光看向了一个相当冷门的行当——盗贼。

在西方游戏中以神偷雅贼作为主角的游戏不在少数，在第六世代主机上推出的作品就有“《狡狐大冒险》系列”和“《神偷》系列”等等，而日式大盗为主角的作品也有“《大盗五右卫门》系列”，但是 Acquire 的《神业》之中，大盗还原了我们在动漫之中常常看到的“该有的样子”。

已经金盆洗手的大盗海老三为了给养女“すずな”治病，不得不重操旧业，“因为亲人病了所以去寻药，顺便得到各种奇遇”的套路，相信玩家在 RPG 里已经见过不少，大多都是作为故事引子而出现，对剧情并没有太多的作用，但是在本作中却是个颇为重要的设定，甚至是游戏成败的判定条件——患上重病的“すずな”每天都处于嗷嗷待哺的状态，需要海老三投喂，而且会根据海老三给的食物和药物不同而决定病情发展程度，也可以衍生出各种游戏流派，到了后来甚至需要每天至少服药一次才能稳定病情，而一旦“すずな”积重难返而死亡，则是游戏的其中一种结束。

《神业》高度还原了我们心中对于日本盗贼的形象，例如用毛巾遮头、背着用来装赃物的“风吕敷”，风吕敷会随着装入的东西越来越多而变大，面巾也会因为损坏而脱落，还有用于进行各种交易和升级的公共浴场“盗人之汤”等等，而作为义贼，玩家可以做些劫富济贫的义举，这样有利于获得人气，使得游戏向好结局方向发展。

在操作上，游戏在忍者游戏有关视界的基础上，加入了丰富的隐技、战斗技和盗技，隐技是各种隐藏技巧，甚至能在敌人发现之前一闪而过；战技除了普通的拳脚相加，还可以将包袱当球踢或者干脆将赃物全数扔出去；而作为盗贼游戏的核心，游戏不仅有各种基本盗术，例如近身偷窃或者开锁等等，通过侧翻加时进行偷盗，还能发动更高级的盗术，获得更高的点数用以升级，在进行一些华丽的偷盗时，还会有特写并附上“正盗防卫”“一盗两断”“快盗乱麻”这种谐音梗。

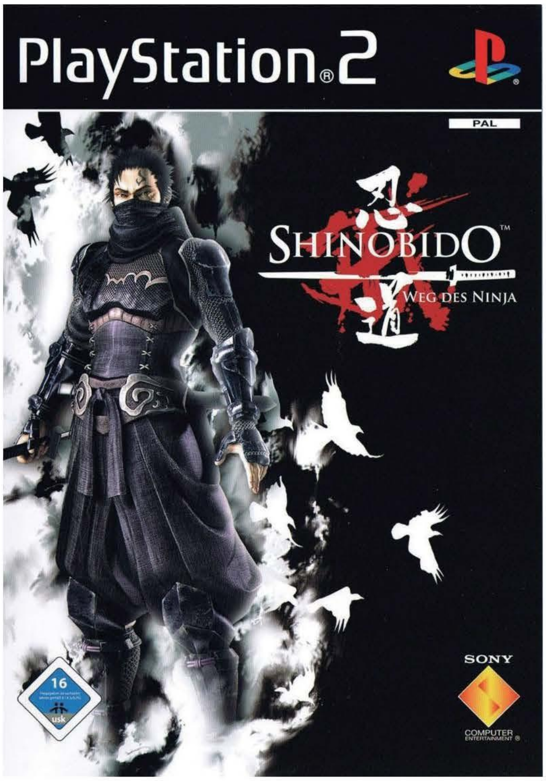
最为特别的盗技莫过于在偷盗成功之后，还会脱去对方的外衣，这不仅令很多“绅士向”玩家为此开心不已，还启发了 Acquire，创造出另一个颇为特别的作品系列。这个后面会说到。

Acquire 在完成《神业》以及《天诛 4》的制作后，又将目光重新放到“《忍道》系列”上，这个系列在东亚地区还是有不错的粉丝群体，这促使 Acquire 重新考虑这个 IP 的未来。

“调皮”的远藤琢磨在推特上发表话题，让玩家加上“ #acquire_do”话题来发推，只要话题数量足够就着手制造“《忍道》系列”新作的设计文档，但事实上，《忍道 2 散华》早已经在立项开发。



▶尽管操纵的角色不一样了，但玩家仍然能在《忍道》中能体验到 Acquire 打造的忍者潜行。



▲《忍道 戒》封面



由于当时《忍道 戒》已经几乎将手柄的所有键位用完，带有触控功能的 PSV 为 Acquire 提供了不错的解决方案，他们充分利用触控功能，实现切换瞄准视角、发动斩刻、弹出地图或是确认敌人杀气方向等功能的快速使用。游戏也加入了一些新功能，除了暗中发动一击必杀的“血祀杀法”外，还加入了远距离“华丽”击杀敌人的“斩刻”和可以在空中展开如飞鼠一般在空中滑翔的“风黑羽”等等，让玩家在游戏中能够更好地实现目标。

新作在原有的世界观设定上采用了全新的人物——火祭禅，背负着复仇使命的他同样卷入了三方势力的斗争中，升级版的“切腹系统”（harakiri system），玩家选择一方委托并完成时，会对另一方产生影响，以此让故事产生不同走向和结局，但同时也是 Acquire 在“和风”动作游戏中的其中一个结局。

根据《Fami 通》的统计，《忍道 2 散华》仅卖出 31000 份左右，相对较弱的剧情和老旧且重复的地图成为了不少玩家评价不高的主要原因。一方面因为玩家的胃口和眼界已经经历了许多 3A 大作洗礼而变得越发挑剔，另一方面 Acquire 也似乎已经走到了这种模式的尽头，难以再有提高。

自此之后，Acquire 很多年都没有推出“和风”主题的动作游戏，而且已经尝试放飞自我的他们，也迈入了一个新的阶段。

放飞自我

纵观 Acquire 成立十五年间的作品，从锐意追求真 3D 效果的“《天诛》系列”，到开拓出和风新篇章的“《侍道》系列”，乃至到做出有血有肉的和风大盗，我们不难看出 Acquire 即便是开发和风游戏，也仍在不断求变。不过真正让 Acquire 走向多元和成熟，他们还需要一个契机。

即便开发了多款口碑不俗的作品，但 Acquire 依旧只是一家中小企业，尽管名字里有着“并购”的意思，但迄今为止他们从未正式收购过一家厂商，倒是两度成为别人的收购对象。

2006 年，正式成立仅四年的 Aeria 收购了 Acquire50.1% 的股份，使后者成为了旗下的子公司。有了新的资方，为 Acquire 探索更多的方向提供了契机。

在和下属们的各种交流中，远藤琢磨发现想要制作“非日系风格游戏”的员工越来越多，这让他意识到事情并不像他之前所预料的一样，“Acquire 制作的游戏之所以具有吸引力，并不是只是因为我们制作了‘和风动作游戏’，而是我们具备了其他日系开发商没有的独特性和‘尖端技术’”，因此他决定扩大 Acquire 的产品线，除了继续深挖“《侍道》系列”和“《忍道》系列”这类和风动作游戏以外，还要尝试各种不同的游戏形式。

但是谁也没有想到，他们竟然就此放飞自我，创造了一系列和过去风格截然不同的作品，当中也有不少佳作，也算是让一直专注于“和风”游戏却每况愈下的 Acquire 找到了新的发展方向。

事实上，Acquire 也并非没有制作过非和风动作游戏，2003 年，他们推出过名为《Deka Voice》的侦探游戏，讲述了侦探史蒂夫·海沃德和他的狗莱恩侦破案件的故事，游戏可以支持玩家使用语音与游戏里的角色进行交互（包括对狗子发号施令），并且可以兼容索尼 Aibo 机器狗是本作最大的特色，可惜游戏并没有大火。

2007 年，Acquire 推出了《勇者别嚣张》，一个经典的策略类反英雄游戏，算是让他们的探索之旅打开了大门。

和《地下城守护者》的思路相似，玩家在《勇者别嚣张》中要扮演反派的破坏神，要在满是方块岩石的地下世界利用有限的挖掘力 / 次数打造一条地道迷宫，每次发掘都有机会发掘出不同的魔物，用以抵御前来迷宫打倒魔王的勇者们，只要在勇者将魔王打晕带出迷宫之前，彻底打倒勇者就可以过关。再利用奖励升级魔物的等级，最终帮助魔王组建起大军，走出地面征服世界。

玩家的谋思布局固然是游戏的核心所在，当中的话语台本也是很有特色，勇者不仅会有高呼“放马过来”的豪气，也会有“最近好像什么都不顺”的喟叹。魔王打破第四面墙官方吐槽更是意味深长：“接下来好像会有更加执着的人出现”“勇者虽然被打倒了，但不知会在哪里又出现，行走在地牢间、杀掉魔物，只为了升级、想要稀有装备”“之后还有过场 CG，先就装装样子吧”，考虑到玩家的特殊立场，这样的矛盾冲突更值得细味。

香港歌星叶振棠在《难为正邪定分界》一曲中的歌词：“（人类）努力兴建、（恶魔）尽情破坏，彼此也在‘捱’（粤语中辛苦而惨淡地生活的意思）”，恰好说出了当中的神韵。

我们敬佩勇者，除了喜欢他所代表的正义，更喜欢他们的对待挫折永远热血，还有他们不断变强的能力和层出不穷的技能，殊不知换个角度看，魔王们为了征服世界，何尝不是惨淡经营，而且魔王被打倒之后，一般的故事就

此圆满结束，但现实却往往并非如此，杀死恶龙的勇者最终也会变成恶龙，也总会有新的勇士诞生，征服了大地的破坏神（玩家）是否也会摇身一变成为勇士呢，魔王这样担忧着，同时也给予了我们丰富的思辨空间。

《勇者别嚣张》原本是以《Holy Invasion Of Privacy》的名称登陆北美市场，但是发行商觉得名声不够响，游戏在发售时改为《Badman! What Did I Do To Deserve This?》，但是“Badman”和“蝙蝠侠（Batman）”十分类似，为了避免误会（也是为了避免吃官司），游戏不得不更名《No Heroes Allowed》，“恶魔”终究敌不过“英雄”，显得魔幻而现实。

2008年，Acquire推出了《侍道3》和《勇者别嚣张2》。前者自不必提，后者带来了更多的关卡，勇者和怪物的数量也倍数提升，而且怪物身上还出现了三种不同形式的变异，大大地丰富了游戏性，也算是系列的顶峰。不过过多的译名还是影响了游戏的辨识度，此后这个IP也登陆过PSV和PS VR，但是都无法再现当年的“反勇者”浪潮。

如果说《侍道3》和《勇者别嚣张2》的面世算是延续Acquire传统，而《剑，魔法与学院》则是他们开拓二次元市场的新尝试。而且这一次他们是以发行商而不是开发商的身份去参与游戏面世的过程，因此相比起讨论游戏本身，Acquire的蜕变和成长更值得关注，昔日只关注日系动作游戏、就连自家IP都无法操控的小公司，终于也成长为可以影响他们作品的发行商。



不过Acquire最终并没有变成“大魔王”，毕竟他们也只是寄人篱下之身。资本市场从来都是大鱼吃小鱼的游戏，5年前Aeria吞并了Acquire，此后Aeria又在北美运营了十多款网游，积累了数百万用户，但是在更大的资本面前，这些数据也不过是小儿科。

孙正义的弟弟孙泰藏所成立的Gungho，在2011年出资2亿5000万日元（约合1600万人民币），收购了Aeria持有的666股（占总发行股份的50.1%）Acquire股份，成功将后者收归旗下。此前Aeria的收购让Acquire放飞自我，在新东家麾下，他们也没有被重新约束起来。注重Acquire的“独立性”和“新颖”是Gungho在公告中着重提及的要点，这意味着在更有钱的东家麾下，Acquire反而有了更大的自由。于是在收购当年开始，Acquire迎来了新旧IP的爆发，除了《侍道4》《忍道2散华》和《剑，魔法与学院3》这些旧IP新作外，同年，Acquire还开拓了一个颇为有趣的新IP。

Acquire正好将总部搬到千代田区的外神田，距离二次元圣地仅有几分钟的路程，这在无意中激起了他们的灵感。前面我们提到过《神业》的上下其手和“敌羞，吾去脱他/她衣”的设定启发了他们的另一部作品，说的就是《秋叶原之旅》。而《神业》里的“すずな”也出现在作品中，则是某种意义上的传承和致敬。

游戏尽管听上去相当二次元和浪漫，但并不是一趟并不是轻松治愈的二次元之旅。《秋叶原之旅》是由“《侍道》系列”开发团队进行开发，实际上这是基于动作游戏开发的游戏，他们在继承了《神业》的基础上提出可以针对头部、上身和下身发起攻击。

游戏里的吸血鬼（阴妖子）是看起来很像人类的强大存在，但这些反派并非传统吸血鬼那样的完全“见光死”，这种日式妖怪需要玩家脱下/扯烂他们上中下三路的衣饰（当然还是有保留），让他们暴露在阳光下，才能彻底将其击败。这个理念提出之后，他们决定以一个轻小说AVG的互动形式呈现，由于故事主要发生在日本，而且公司也在秋叶原附近，这个具有自成体系的文化生态和人文历史，十分适合“幻想”故事发生的地方。

远藤琢磨等人打造了一个以秋叶原为背景的“青年漫”故事，主角田中秋弘是个还没上大学的应届生，某一天他的好友



▲《Deka Voice》封面。

在秋叶原内失踪了，他进入秋叶原寻找朋友，没想到却遇到了袭击，重伤垂死的他被身为阴妖子的文月瑠衣以初吻和鲜血送给了主角，让后者成为了阴妖子。故事就变成了“成为怪人后对抗怪人”这个二次元作品中常见的主题，随后一切都变得顺理成章。

和“《侍道》系列”类似，游戏中有三大势力，除了阴妖子，还有对抗阴妖子的官方组织 NIRO，还有由年过三旬的偶像宅、人气女仆等极富二次元特色的“职业”人士为了“守护心爱的秋叶原”而成立的组织“秋叶原自警团”。无论是成为 NIRO 组织的一员，与“阴妖子”抗争到底；或是对这种神奇的物种抱有同情或是相似信念，选择“叛变”加入；抑或是圣人一样追求两者共存，游戏的三重支线可供玩家反复横跳。

但如果仅是如此，那《秋叶原之旅》不过是空有其表的作品，为了注入二次元“灵魂”，Acquire 得到了绝大多数商家的许可，还原了秋叶原绝大多数的建筑外观、广告板，甚至可以听到宣传音乐和少女们的用扬声器喊出的口号，给人真正漫步在二次元圣地街头的感觉。这也意味着大量拥有独特且易于识别的纹理、而且无法重复的素材，而且在 PSP 有限的机能下，尽可能地创造一个人员密集的秋叶原，再加上《秋叶原之旅》是 Acquire 第三次涉足出版业务，这一次还是自产自销，这些因素对于 Acquire 来说都是挑战，幸好的是他们完成得不错，不仅口碑销量都算令人满意，Acquire 更是成立十多年以来罕有的游戏动画化，将《秋叶原之旅》打造成一个泛文化的 IP。

两年之后，他们在 PSV、PS3、PS4 和 PC 上发布了《秋叶原之旅 2》，迭代所带来的机能跃升使得游戏里的秋叶原有了更多细节，自由度更高，丰富的着装与人物个性的契合度更高，有着动漫化的真实感。带着妹子漫步在这样的二次元世界里，真有种夫复何求的感觉。

当然《秋叶原之旅 2》也受到了一些非议，甚至被称为“史上最卑劣游戏之一”，这自然是源于游戏中颇为“绅士向”的各种动作，尤其是新作中还将拉扯衣服的角力加倍放大，更凸显“强袭”的味道。

对此 Acquire 的回应是《秋叶原之旅 2》堪称日本电子游戏版的《宿醉》，“不同的是拉斯维加斯只关乎性、酒精和赌博，而秋叶原却是沉迷于“死宅”和“绅士向”的癖好”，同样是对这种的文化的展现、甚至还带着讽刺。但并不足以促成西方媒体和玩家的理解。再加上游戏在战斗系统和画面处理上还不算完美，因此《秋叶原之旅 2》在《FAMI 通》上获得了 33 分的“黄金殿堂”评价，但是在 Metacritic 等网站上的评分只是勉强合格。

媒体和玩家《秋叶原之旅 2》的评价似乎也刺激了 Acquire，在 2016 年推出了《秋叶原之击》，在玩法上做出了



▲若是对“宅”文化多少有一些了解，那么想必都会听过秋叶原这个“圣地”的大名。



▲得益于彼时 PSP 在国内的影响力，《秋叶原之旅》也在国内玩家中有着相当不错的知名度。


▶或是顺应时代，Acquire 也推出了自己的同名虚拟形象アクワイア。设定为可以自由来往于 2.5 次元和现实世界的女孩。



颇大的变革，游戏的对话剧情大幅增加，但没有了脱衣为目的战斗，而是变成了纯动作向的无脑砍，秋叶原的街头元素被消减，甚至连战斗舞台也不再是街道。游戏确实变得更大众化，但也失去了“灵魂”。此后，Acquire 没有再制作系列新作。

直到如今，“《秋叶原之旅》系列”不知不觉间这个系列已经步入第十个年头，Acquire 在 2021 年 5 月 20 日，在 PS4 和 NS 上推出了初代的高清复刻版。不知道十年之后，那个偷摸着玩游戏，还不是发出意味深长微笑的“少年”，是否能重拾当初的美好。

新作、合作与佳作

尽管“《勇者别嚣张》系列”和“《秋叶原之旅》系列”改为都只能算是小众向作品，但这并没有影响 Acquire 延续大开脑洞的游戏创意。

2012 年，他们在 PSV 上推出了《墨鬼》，一款水墨风格的横版动作平台过关游戏。游戏有着相对完整的故事，讲述了“怪力乱神”题材最为喜爱的平安时代，企图统治世界的墨水师放出了邪恶的墨神，而主角“墨鬼”则是守护人类的最后希望。故事可以看作是“将阴阳师和式神概念换掉之后的神笔马良大冒险”，这些剧情是通过大量走马灯文字来叙述，对于非日系玩家来说颇不友好，但游戏在美术和玩法方面的出色表现挽回了不少分数。

游戏的水墨风格画风相当出色，不仅点题，还营造出沧桑的质感。远处的简笔白描虽然算不上泼墨写意、但也算富有层次，和近镜的工笔画形成良好的对比。当这些角色活动起来时，与我们印象中的水墨画中的“活灵活现”产生的错位感，颇为有趣。

游戏另一大特色是活用 PSV 的触控功能，玩家的滑动会在游戏界面上留下墨迹并消耗一定的墨水（相当于一般游戏里的 MP，当墨水量消耗差不多时，玩家需要摩擦 PSV 背部触控板来“磨墨”），这些墨迹将为主角创造前进的条件，例如生成可供跳跃和闪躲的平台，或是改变机关的走向等等，还可以招来火焰破坏前路，甚至来召唤飞行或者地面两种的“墨神”前来助战等等，如果不以一款大作来看待的话，那么《墨鬼》算得上一部完成度颇高的好游戏，只是游戏那超过 5000 日元的售价足以让许多玩家望而却步。

到了 2013 年，Acquire 和 SCE 日本工作室联合开发了《雨境迷踪》，因为发烧而在家的少年，看向窗外的滂沱大雨，没想到这一看误终身，他看到了雨中透明的少女，以及追逐少女的透明怪物。好奇心和善良驱使少年走进雨中，同样变得透明的他只有在雨境中才能现出身影，而在室内便会消失，只能依靠踩在水洼上溅起的涟漪或是地面上水渍来判断方位，玩法上和几年后那款听声辨位的游戏《回声》（ECHO）有几分相似之处，但《雨境迷踪》的视界和野心显然更大。

除了片头以及游戏中不时出现的经典文字叙述，即便是游戏中少年与少女的交流也是通过这样的方式带过，语音丧失后取而代之的是错综复杂的城市街景，淅沥的雨声、急促的脚步声、随剧情推进而变动的音乐，组成了游戏最主要的感官体验，让我们很难以“制作组想要省下声优费用”的恶意来揣度他们，同样地，游戏中大量采用了电影化的运镜镜头呈现出更好的观感和视角，毕竟很多剧情都是在 Acquire 颇为擅长的“箱庭式”结构中进行，虽然可供探索的地方还是相对自由，过度自由化的镜头反而会损失了游戏的观感。

不同一般动作冒险游戏以击倒敌人作为前进的其中一个重要方式，《雨境迷踪》里除了利用一些机关收拾部分敌人以外，两位主人公几乎没有和怪物对抗的能力，面对各式各样层出不穷的怪物和生命力顽强、自始至终冤魂不散地追踪着两人的 BOSS，却没有真正意义上的 BOSS 战，玩家探索的路线更像是一个个解谜关卡，在寂静而令人绝望的城市里，两个可怜人“相依为命”，让人不其然想起了《ICO》《兄弟 双子传说》和《最后生还者》这类需要两人配合才能通关的神作。

男女主从无奈的追逐到相遇而难相见，再到相互配合闯关，但是在关底，并没有一般冒险游戏那样与 BOSS 激战后那种劫后余生的兴奋，两人不得不分别，这个过程跌宕起伏，将玩家一步步带入那个雨中世界，思绪和两人的命运休戚与共。直到最后，我们从回忆片段中将事件串联起来，故事的全貌终于在雨中渐渐清晰，男孩清醒过来之后，为了证明自己并非南柯一梦，决定前往女孩的住宅“奔现”，所有的谜底都在敲门声中揭晓答案……

从体量和游戏性而言，《雨境迷踪》都更像是一部“小品文”，却十分能够展现 Acquire 一贯的调性，那就是即便游戏看上去再肤浅，也要给出一些思考的意义。

2016 年，Acquire 还开发了一部颇为特别的作品——《绝对迎接战争》，糅合了模拟经营、塔防和“抢滩登陆”模式等元素的策略游戏，也是一部特点和缺点都相对明显

的游戏。

以上这些游戏，虽然有着不俗的创意，但是小品化的体量使它们无法成为“爆点”，在 2018 年之前，Acquire 也给玩家呈现了一种每况愈下的感觉。

平心而论，Acquire 发展到如今，也不过是一个 120 人左右的中小规模企业，而且经常要同时开发几个作品，这意味着他们每个游戏的开发体量都不会太大，而且在技术力上也无法和那些大型开发商相比，更加没有可以成为门面担当的明星制作人。

凭借着将制作人明星化，日本游戏一度在世界范围内打响名声，但毕竟东西文化上有差距，能够像任天堂那样在全球文化中都能独领风潮数十年的厂商少之又少。同样地，主打枪车球游戏、迎合欧美玩家需求的微软系主机在日本备受冷遇。

然而随着时代的转变，一切有了变化，当这些制作人逐渐退出一线或是离开了原东家，很多好 IP 变得无以为继，而不少知名制作人失去了众星捧月的支援，加上年纪渐大创意衰减，也难以交出更好的作品，当然也有极少数的例外，例如宫崎英高，他和 Acquire 之间也有一种莫名的羁绊，容后再说。

当日本本土游戏开发转向小众，许多有能力的日本厂商都选择在国外建立工作室，很多重要的项目都由外国工作室主要负责，例如索尼旗下的大部分第一方 3A 大作是由圣莫尼卡、游骑兵、顽皮狗等海外工作室主导开发，即便是要进行重制旗下游戏，也会邀请蓝点工作室（相传还要将其收归旗下，专门负责重制工作），而像 SIE 日本工作室也逐渐沦为了支援的角色。

至于那些缺乏核心技术的中小型的日系游戏厂商，则是大多面向本国市场创造各类 AVG，或是向着手游大厂的方向越走越远。而且大部分小型日系游戏开发商，只能依赖于发行商的资金维持开发，甚至在一些关键技术上也要依靠其他厂商的支援，这使得他们在开发上很大程度上受到来自出资方的掣肘，技术上的桎梏也会让他们在资金短缺的情况下不得不舍弃一些“不切实际”的愿景和创意。这样的环境下，Acquire 其实也受到不少的冲击，从《侍道 3》《侍道 4》和《雨境迷踪》等作品中我们不难看出，Acquire 在技术上和先进的欧美厂商已经有了明显的差距，只是 Acquire 用创意来勉力弥补不足，使其无需随波逐流，依旧能在主流平台上发售自己想做的作品。

2014 年，Acquire 迈入第二十个年头，企业的发展日益成熟，从草稿策划到最终完成发行，Acquire 都能保持很高的独立性，甚至还有着自己的动作捕捉开发室，尽管其技术未必是业界顶尖的水平，但足以让他们在开发“‘沙盒’风格结合多场景内容和具有极高用户互动的动作游戏”时，能够更加得心应手，甚至还能将捕捉发展成业务，为其他有需要进行动作捕捉的游戏和影片制作提供业务上的帮助，这也意味着 Acquire 比起一般游戏公司有更多可能性。

除了游戏业务之外，其实 Acquire 还涉足通用业务系统的开发，故障管理软件“BUGWEB”、医院的指引系统，网络和数据库链接的系统，FLASH 和 WEB 应用程序，同样地，智能手机软件业务也是他们的主营业务之一，例如 Acquire 在 2011 年推出的《辟邪除妖 被囚禁灵魂的迷宫》就曾登陆 iOS 平台，广泛的业务让他们能够很好地应对各种挑战。

在喜欢强调口号和企业文化的日本，不受常识所约束的“唯一性”和“偏心率”是 Acquire 一直推崇的信念，并且不断追求突破，所以我们没有看到他们死抱着某一个 IP 不放，也不会固守着某一平台，不断探索新的领域和方向。

不过自从 2011 年在 3DS 上推出了《剑、魔法与学园 3D》之后，他们就甚少在任天堂的平台上发布作品。在 NS 推出之后，加上 Steam 平台的影响力越来越大，他们也开始尝试在 PC 和 NS 上找寻新的契机。

作为一个以动作游戏起家的厂商，Acquire 和大厂 Square Enix 合作，使用虚幻引擎 4 开发了纯 RPG《歧路旅人》。

RPG 一向是 SE 擅长的领域，尤其是在美术和音乐等方面的水准更是业界的顶尖水平，不过今年传统 JRPG 的低迷也是不争的事实，SE 为此也在积极求变。



由于 Acquire 在“《勇者别嚣张》系列”中展现



▲尽管水墨风格让人眼前一亮，但相对高额的售价还是劝退了许多对《墨鬼》感兴趣的玩家。



▲下雨天所带来的独特朦胧感，成为了《雨境迷踪》画面中最重要的组成部分。



■毫无疑问，《歧路旅人》就是近年来 Acquire 最成功的的作品之一。



▲同时具备复古像素与现代光影效果的 HD-2D，一经面世便占尽了无数玩家的目光。



▲现在除了《歧路旅人》外，HD-2D 这个概念也开始应用于更多的游戏当中，比如之后将要发售的《勇者斗恶龙III 重制版》（暂名）以及《Project Triangle Strategy》（暂名）

出使用现代技术驾驭像素风格的能力，促使 SE 在《勇气默示录 2》制作人浅野智也和高桥真志提出了《歧路旅人》的概念后，向 Acquire 抛出橄榄枝。

虽然是一款像素风作品，但是《歧路旅人》是刻意为之的“复古”，在 Acquire 的技术协助下，他们将复古的点阵像素和 3D 化世界架构有机结合，打造了名为“HD-2D”的画面风格，用以呈现 SE 绝美的中世纪欧洲艺术风格。

要实现这个效果，是个知易行难的过程，Acquire 在这个过程中遇到了诸多问题：或是没有为视图添加足够的深度，或是在分辨率和饱和度上做得过多，失去了像素艺术的吸引力；还得在许多细节上找平衡，例如水的材质究竟使用真实还是像素，为了让角色在大地图上不会显得过于单调，制作团队还得为瓷砖贴图增加更多的变化和颜色的密度，使得视觉效果更佳。

经历了漫长而艰苦的完善过程，Acquire 和 SE 终于交出了不错的画面效果，SE 甚至将“HD-2D”和“HD2D”注册了商标，大概率是要以这项技术创造更多的作品，而《歧路旅人》则是其中的代表作。

游戏设置了八个职业，四男四女八位“旅人”各有自己的起点、技能和人生故事，单独用来作为一款 RPG 也许还欠缺一点火候，但是如果用八个角色分别在一个世界中，从探索中发现他们的故事。比起过去单主角视角通关的单调玩法，这种多线故事提供了不一样的体验，再加上 Acquire 所提供的特殊画面感，使《歧路旅人》获得了不少青睐。

这不是 Acquire 第一次和其他厂商合作，却是在发展路上的一大突破：《歧路旅人》是 Acquire 所有经手的作品中得分最高的作品之一，并且销量突破 250 万份，虽然少不了两家分润，但这个销量在 Acquire 的作品中也是名列前茅，就连远藤琢磨也不禁感叹：“这是自初代《天诛》以来，Acquire 首个销量破百万的作品，真等了太久了。”

当《歧路旅人》为日益低迷的 JRPG 带来了生气的同时，Acquire 也要为旗下沉寂已久的一个系列带来“新生”。

回归“侍道”，重现“天诛”？

在完成《忍道 2 散华》和《侍道 4 Plus》之后，Acquire 几乎停止了“和风动作游戏”的开发，整整八年没有发售相关的作品，让玩家念念不忘。但没想到的是，促成 Acquire 重新回到“《侍道》系列”开发现场的其中一位“关键先生”，竟然是一位音乐人。

不少玩家知道宫崎英高的《只狼 影逝二度》是“《天诛》系列”的精神续作，FromSoftware 从 2004 年开始也一直从事相关游戏的移植和发行工作，尤其作为《天诛 4》的发行商之一，宫崎英高与 Acquire 之间可以说是相互成就。而这位让无数玩家牙痒痒的“宫崎老贼”对 Acquire 所创造的一切由衷地表达敬意，因此当他在结合自身特点开发“《天诛》系列”的精神续作时，也请来了一些曾经为该系列开发的“老人”，其中一位便是作曲家朝仓纪行，这位资深的 ACG 音乐人不仅参与过《浪客剑心》和“《罪恶克星》系列”的音乐创作，还是 Acquire 专注于“和风”游戏时期御用的作曲家，为“《天诛》系列”和“《侍道》系列”创作了诸多经典音效。而当他时隔数年再度参与“和风”游戏的创作时，也让 Acquire 重新感受到了“和风”游戏的未来，也坚定地开始相关游戏开发。当然，他们并没有选择失去版权的“《天诛》系列”，而是“继续”探索“《侍道》系列”。

《侍道 5》何时能面世？最令玩家心心念念的问题，尤其是在 2019 年，也就是 Acquire 成立 25 周年的时候，这种呼声到达了高潮，最终他们等来了《侍道外传 刀神》，一个和“《侍道》系列”的故事内容大相径庭的 Roguelike 游戏。

其实在 2015 年夏天，《侍道 4》在 Steam 上架便获得了 72 分的评价，这已经是这个系列相对较高的一个分数，这让相关企业开始考虑是否要重启这个 IP，斋藤哲志于是被远藤琢磨要求制作《侍道 5》的企划，不过远藤琢磨和樱井光俊出于多方面的考虑，并没有下定决心。直到当朝仓纪行带来了《只狼 影逝二度》的开发消息并且愿意回归 Acquire 的新项目时，Acquire 才下定决心，在 2016 年底到 2017 年初正式立项，在此之上，他们要在传统之上加以求变。

众所周知，“《侍道》系列”其中一个重要特色是以多周目玩法取代单一主线长度不足的问题，这和时下更为热门的 Roguelike 玩法不谋而合，Acquire 将两者结合，打造了自家的“Katana Kami 玩法”。

在讨论新作是传统“侍道风”还是“Katana Kami 玩法”时，Acquire 选择了后者，所以那些一直等待《侍道 5》出现的玩家可以暂时搁置自己的期待，安心地享受新玩法带来的乐趣。

在“《侍道》系列”中经常出现的堂岛军二，是除了主角以外最具人气的角色之一，他所代表的锻刀系统也是“《侍道》系列”的核心玩法，而斋藤哲志希望可以从铁匠这个“不是武士”的另类角度来描绘“武士世界”，他将这个模式命名为“堂岛 Roguelike”，因此在最初提交草案时，斋藤哲志甚至没有将“侍道”纳入表述素材里，但负责监督的远藤琢磨最终还是让在制作组“幡然醒悟”，了解到“虽然是玩家熟悉的角色，如果以堂岛为主角，一定会卖不出去的”。

开发初期，有些看过草案的人士将《侍道外传 刀神》拿来了和“《暗黑破坏神》系列”来相比，并且说“以一个西式版的‘Hack and Slash’游戏来看其实也不错”，这句本意是赞美的话落在斋藤哲志的耳中却是无比刺耳，“我想做一个原创作品、而不是一个克隆品。”为求新颖，斋藤哲志一度想要打造一个“女武士”的故事（这并非系列的首次），但最终他还是选择传统的武士，故事的雏形也被敲定。玩家将作为浪人武士重返《侍道》的主舞台——六骨峠，为饱受高利贷困扰的堂岛铁匠偿还债务，避免铁匠的女儿——七海——“跌入火坑”，甚至还抱得美人归的故事。

作为一部外传作品，故事延续了 Acquire 一贯的小品文式的格局和日式幽默，不过这次连探索的格局也发生了改变。

如果说“《侍道》系列”的正传也算是个“半开放世界”的探索，《侍道外传 刀神》则是将探索核心放在了多个关卡世界的地下城，和一般 Rougelike“不死不休”的设定不同，本作的地牢探险是可以在通



▲《侍道外传 刀神》



▲铁匠的女儿，堂岛七海

过关卡后回归人界的。

在探索过程中，“剑戟”战斗自然是核心元素，Acquire 在其最擅长的动作设计领域为主角加入攻、防和破防三种行动模式以及九种姿态，不同于正传中越肩式第三人称视角，外传中所使用的 45 度上帝视角让 Acquire 在呈现动作细节花了不少功夫；在此之上，他们还加入了打倒怪物后积累能量发动奥义的“刀刻”和利用敌人招式空当强力反击的“极见”技能；当然，个人段位和佩刀等级的提升，以及“土下座”这个系列中的“传统美德”也得到保留，只是前面两者会因为 Rougelike 元素的影响而变得非永久存在。

于是主角每晚在里面随即生成的地牢中探索，打怪升级找素材以及武具，然后给堂岛铁匠用来打铁交任务或者保养，换取报酬以应对每隔一段时间就会到来的讨债人和不断升高的还款金额，以及挑战更难的任务，成为了游戏的主线流程。和初代作一样，游戏里还存在着各方势力的关系，利用各方势力之间的矛盾挑起纷争，只要一打起来，刀具的需求就会大幅提升，如何赚到这笔“战争财”是达成游戏通关的重要手段。

尽管斋藤哲志对于《侍道外传 刀神》的期望是玩家以“能够在睡前稍微玩一下”的感觉初步体验游戏，最后花上 30 个小时完成游戏主线，但这部“别开生面”的外传作品在总体评价上只能说是一般，让这次“《侍道》系列”的回归之旅不甚完美。

这似乎是 Acquire 的“魔咒”，说他们的作品小众吧，他们又有着颇受硬核玩家追捧的 IP，也在每一个作品加入了许多新颖的创意；然而小品级的游戏规模，总是和主流评价体系格格不入，销量也长期在数万至数十万之间徘徊，这是部分玩家认为 Acquire 在“作死”，也是让许多玩家对其观感奇妙的原因。

幸好的是由于团队体量不大，加上游戏的发售频率极高，即便是这样的销量也能支撑他们继续坚持做出不完全追求大众审美口味的独特作品。



▲撇开游戏的具体游玩体验不谈，至少在“和风”这一块上《侍道外传 刀神》抓得还是很准的。



▲玩家需要根据情况，在攻、防、破防三种行动模式中进行选择。

于是，在《侍道外传 刀神》翻篇之后，玩家也只能对其他“和风”游戏系列的回归抱有期待。

前面我们说过，Acquire 在重启“和风”游戏时因为版权原因并没有选择“《天诛》系列”，然而今日人们惊喜地发现，Acquire 重新注册了“Stealth Assasin”的商标，这是初代《天诛》和《天诛 4》英文版的副标题，此举一出，顿时让怀念“《天诛》系列”荣光的玩家们第一时间想到了项目的重启。但是在最近的一次采访中，远藤琢磨却说，短期想要重新制作“《天诛》系列”的新作似乎有点难度，但他还是希望在 PS5 上能够再现“《天诛》系列”的辉煌。只是这个“大饼”能否做出来，什么时候能做出来都是未知数，而且 Acquire 也有更多的目标要去完成。

结语 值得尊敬的创新之路

今年除了是“《秋叶原之旅》系列”诞生的十周年，还有一个 Acquire 经手的 IP——2005 年的《剑斗士 自由之路》——也迎来了具有纪念意义的年份，Acquire 在 2010 年发行了《剑斗士 起源》，但是口碑一般；Acquire 干脆在 2011 年亲自上阵，不过他们开发的《剑斗士 对决》依旧无法改善游戏的口碑，导致这个 IP 被冷藏了十年。

2020 年，Acquire 公布了《剑斗士 X》，宣称将在 2021 年发售，但是一切都是未知数，不过近来风格上与“《剑斗士》系列”有些相似的《骇厉四斩》获得了不少硬核玩家的关注，不知会否让 Acquire 的新作制造一些额外的话题。

此外，Acquire 还将在夏天推出 3D 迷宫探索 ARPG《残月之锁宫》，从已经公布的画面来看，黑白色的水墨画风让人不其然想起《墨鬼》，但是玩法上显然有了更多的变更和融合。只是今夏发售的作品至今仍然未有明确的 PV，看来新作依旧是款小众而创新的游戏。

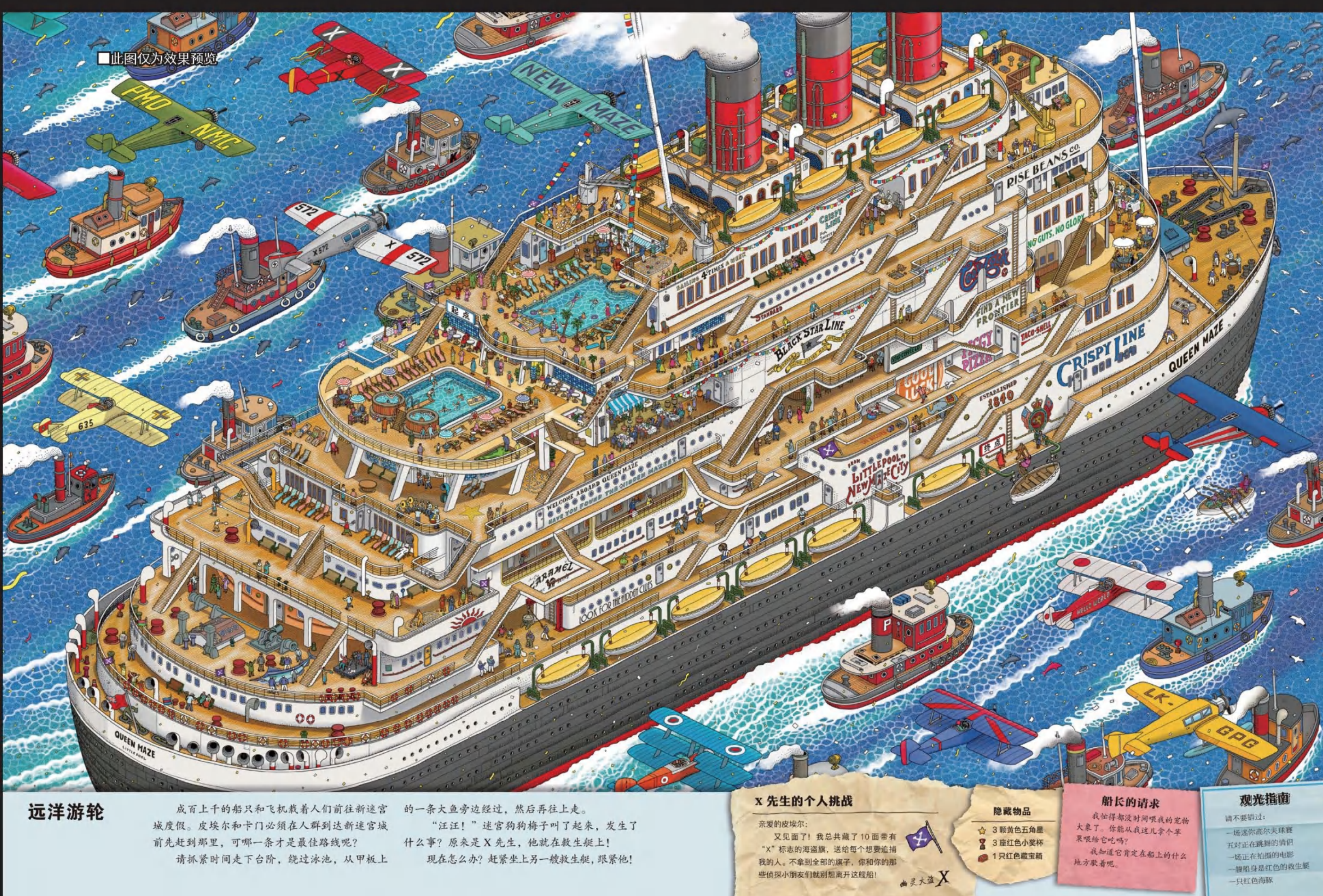
不管怎样，在玩家越来越挑剔、老牌开发商往往追求完美而不敢轻言创新的今天，有着近三十年历史的 Acquire 依旧能够坚持创新，不断有不同领域且颇具新意的作品面世，单单是在这个层面上，Acquire 就值得令人尊敬。

秘密花园

迷宫大侦探皮埃尔 保卫帝国迷宫塔的宝藏

文：日立　美编：01

基于全球畅销的迷宫绘本《迷宫大侦探皮埃尔 寻找被盗的迷宫石》改编的探索解谜类游戏《迷宫大侦探》在发售后获得了不少玩家的喜爱。相信作品中充满奇思、美轮美奂的迷宫世界直到现在依旧令各位印象深刻。本次秘密花园，我们为大家带来了绘本系列的第二部《迷宫大侦探皮埃尔 保卫帝国迷宫塔的宝藏》的部分试读，你能完成新迷宫的挑战吗？一起来看看吧！



■此图仅为效果预览



新迷宫城

滴！滴滴！路上堵得厉害，你的电车晚点了。现在是圣诞节前一天，午餐时间已经到了，新迷宫城里挤满了前来购物的人。人群中，X 先生的紫色斗篷时隐时现，你要盯紧他，一路跟着他进入迷宫花园，再向下经过玩具店——X 先生非常喜欢玩具和游戏！过马路时要当心路上的马，不要被它撞到，还要赶紧返回迷宫花园。

从迷宫花园出来后，你会再次看见 X 先生，他正消失在帝国迷宫塔的入口处……

X 先生的圣诞节挑战

亲爱的皮埃尔：

我觉得我们已经是老朋友了。

我知道你不会拒绝任何挑战，所以我就把你的圣诞礼物藏起来了，好让你的脚步放慢一点儿。礼物上面带有“X”标志哟。

生活中时时有惊喜，这感觉不错吧？

幽灵大盗 X

隐藏物品

- 4 颗黄色五角星
- 4 座红色小奖杯
- 3 只绿色藏宝箱

来自孩子父母的恳求

没想到我们在购物的时候，我们的儿子不小心走丢了。他穿着一件和我们一样的红毛衣。请帮助我们赶快找到他吧，不然我们真的没心情过圣诞节了！

新郎的邀请函

今天是我结婚的大喜日子。

我站在帝国迷宫塔门前等着我的新娘，可她一直都没出现。

如果你能帮我找到她，我一定请你参加我们的婚礼！

谜题



糖果店之谜

所有的侦探都在糖果店里会合了。店里堆满了你能想到的各种软糖、棒棒糖、大块硬糖……还有各式各样的玩具。店主看起来非常紧张。

“X 先生留了一条信息。”他说，“他在地板上的迷宫里藏了五支巧克力棒。如果你能破解这个迷宫，并且找到藏在我货架上的三只摇摆木马，我就可以送你游乐园的免费门票。”

其他侦探还在吵来吵去，请你抓紧时间，破解谜题吧！

X 先生的糖果挑战

“哈哈！喜欢我设计的迷宫吗？我还用肥皂做了 X 版的整蛊糖呢，就藏在糖果店里的三个罐子里。你能及时找到吗？找不着的话，有人可能就要吃到一嘴泡沫了！

幽灵大盗 X

隐藏物品

- 3 颗黄色五角星
- 2 座红色小奖杯
- 1 只绿色藏宝箱
- 1 只穿着蓝色衣服的泰迪熊

卡门的圣诞节购物清单

- 一座蓝色的埃菲尔铁塔
- 一个玩具摩天轮
- 一个紫色的圣诞老人
- 一只粉红色的泰迪熊

黄衣女孩的请求

我想要一颗糖，就放在一个贴着心形标签的罐子里。

罐子在字母“N”的左边。可是罐子的位置太高了，你能帮我拿一下吗？



游乐园

从糖果店沿着楼梯向上走，门开着，正对着一个巨型露台。走上露台，一阵冷风袭来，同时传来了人们的尖叫声和欢呼声。

这里竟然是一个游乐园，就建在这高高的屋顶上！这里有巨大的摩天轮和旋转木马，甚至还有一个动物园。赶紧出示你得到的门票，跳上过山车，迷宫狗狗梅子就在上面一层等着你呢。快向上看！是X先生！他爬得更高了，并且奔向了酒店房间……

隐藏物品

- 6颗黄色五角星
- 4座红色小奖杯
- 3只绿色藏宝箱

★★★★★

免费乘坐摩天轮

找到五颗红色五角星，就可以免费获得一张摩天轮门票！

逃跑的大猩猩

一只巨型大猩猩从酒店动物园逃了出来。他正变得越来越狂暴！

你能找到一串香蕉，并喂给他吃吗？

新迷宫时报　第2期

走钢丝表演者尝试冲击世界纪录

来自世界各地的走钢丝表演者来到了新迷宫城。

他们要在摩天大楼之间搭建的钢丝绳上行走，试图创造新的世界纪录，他们会成功吗？

万一掉下来，结果会怎么样？

你能在楼群间找到一位走钢丝表演者吗？

谜题



图书馆之谜

这里究竟发生了什么？虽然侦探们都成功到达了图书馆，但这里看起来真是一团糟。

“X 先生让我给你们所有人捎个口信！”宾馆里的厨师说，“他偷走了《神奇迷宫之书》，里面记载了通往迷宫魔块的路径。他给你们设计了两个迷宫，一个藏在书架边缘，另一个藏在地板上的一堆书之间。你们必须先破解这两个迷宫，才能继续追踪他。”

隐藏物品

- 4 颗黄色五角星
- 3 座红色小奖杯
- 2 只红色藏宝箱
- 1 顶红色大礼帽
- 1 艘玩具船

厨师的请求

我来这儿是想找一份圣诞节布丁的食谱。你能帮我找到它吗？

食谱在一本黄色的书里，书旁边有一副眼罩面具，在书架底部附近。

图书管理员的便条

为了迷惑 X 先生，我把《神奇迷宫之书》的第 8 页撕下来了。

如果你能找到那一页，就有可能抢先一步找到迷宫魔块。

秘密信息

书架中还隐藏着一些秘密信息。如果你退后一点儿盯着书架看，能看出 EMPIRE（帝国）、MAZE（迷宫）、TOWER（塔）这几个英文单词吗？书架上还藏着一本名叫《怪物果汁》（Monster Juice）的书，这本书将来会派上用场的。

统筹 / 编稿：日立　美编：咕噜

游戏评台

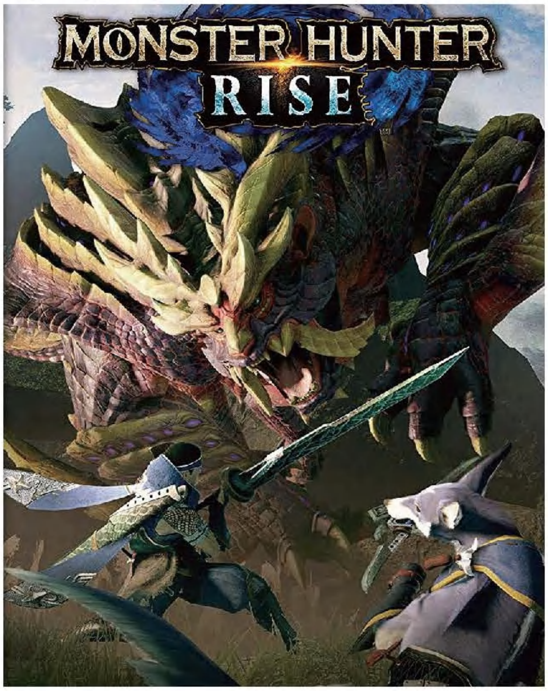
2021 年注目作品深度点评

注：3 月前作品请见《游戏·人》第 75 辑

未能崛起的“崛起”

怪物猎人 崛起
机种：NS
厂商：Capcom
类型：动作 | 共斗
版本：中文版
发售日：2021 年 3 月 26 日
对应人数：本地 1~4 人，在线 1~4 人
售价：468 港币

《怪物猎人 世界》开创了家用机《怪猎》的新时代，而延续掌机《怪猎》昔日荣光的重任，则落在了《怪物猎人 崛起》的肩上。最终本作也交出了一份漂亮的成绩单，出货量达到了全球 700 万份，可与之成反比的是，游戏的热度却下降得非常快，这种现象在系列中是很少见的。



玩家对本作的最大不满主要集中在耐玩度这个问题上，不仅主流程很短，还没什么 Eng Game 内容，导致玩家打完主流程就没东西可玩。不耐玩是一方面，另一方面是剧情也没做完，在初版中，玩家打到最后会发现剧情戛然而止，直到游戏发售两个月后发布的 3.0 版本里，才更新了真结局以及相关的怪物。可以说 3.0 版本才是真正的 1.0 版本，可能因为某些原因导致不能在发售日前做完，才把这部分内容放在后续更新中，这个推论在国外玩家对本作的试玩版解包中得到了印证，解包的内容里包含了 3.0 版本中的怪物名字，所以它们应该是本来就会在初版中登场的。

初期内容少不是问题，可以通过后续更新、定期活动和下载任务来补充，像《怪物猎人 世界》定期的季节活动，还有《怪物猎人 X》大量的下载任务，都能有效维持玩家对游戏的粘性。可是《崛起》在这方面做得也不怎么样，即使有后续更新，但在更新完 3.0 版本更新后，大型更新就停滞了，只剩一些对游戏内容影响不大的小更新。下载任务也是同样，以一个星期一个的挤牙膏式发布，而且联动的都是本家 IP，奖励也不够吸引力。在初期内容不足后





续内容又跟不上的情况下，游戏的玩家迅速流失，热度自然也跟着下降。

事实上制作组也知道本作不耐玩，并试图通过一些措施来弥补，在发售前的一次制作人采访中，本作的总监一濑泰范就透露，希望玩家可以通过尝试不同的武器来增加游戏的时间，并且为了降低更换武器的成本，特地将制作武器所需的材料大幅减少，让玩家能更容易入手想玩的武器。这个想法是不错的，不过实际效果不太明显，因为武器间的强度不平衡，造成武器使用率的差异，简单来说就是强武器多人玩弱武器没人玩，即便玩家尝试了弱武器，在感觉到和强武器的落差后，最终还是会选择回强武器，如果想让玩家多尝试各种武器，还需要多一些像本作狩猎笛这样的起死回生例子。

其实除了不耐玩外，《崛起》的底子还是很好的，翔虫、御龙、铁虫丝技、牙猎犬等新要素都让玩家看到了这个系列的新可能性，说不定再给制作组一些时间，《崛起》就会是一款质量与耐玩度兼备的作品，不过现在这个愿望也许要到“怪物猎人 崛起 G”才能实现了。

耐玩度：★★☆☆☆
点评人：乌冬

●性格各异的龙人姐妹

在《崛起》的据点炎火村里，有着许多性格各异的村民，其中人气最高的，就属龙人族巫女的两姐妹了。姐姐表面上火芽稳重可靠，私底下是个喜欢吃兔团子的吃货，妹妹看上去是不苟言笑，像个冰山美人，不过其实如果观察她的日常的工作，就会发现她笨拙的意外一面。

在不断的死亡中寻找终点

死亡回归

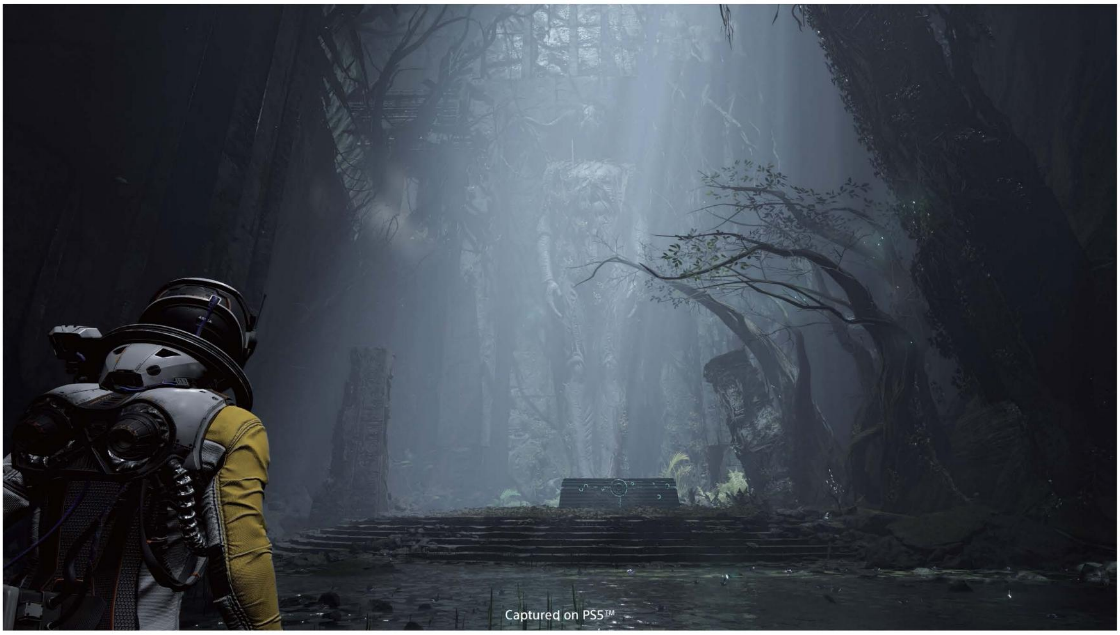
机种：PS5
厂商：Housemarque
类型：射击 | ROGUE
版本：中文版
发售日：2021 年 4 月 30 日
对应人数：本地 1 人
售价：568 港币

作为 PS5 发售早期的独占游戏之一，Housemarque 开发的《死亡回归》受到了不少玩家和媒体的关注。除了因为它是一款独占游戏以外，还因为本作是 Housemarque 旗下的第一款全价游戏。这个“全价”还不是玩家们早已习惯的 59.99 美元价位，而是“次世代”的 69.99 美元。于是乎，这款打着“太空恐怖生存”的 Roguelike 游戏给玩家带来的最大问题不是“好不好玩”，而是“值不值”？

玩家在游戏中扮演年过半百的女太空人“塞勒涅”，被迫降在了充满未知谜题和致命敌人的“阿特波罗斯星”上。在寻找神秘白色讯号起源的过程中，她发现自己被困在了一个奇怪的循环当中。

“循环”是本作玩法的核心，换成玩家熟悉的说法便是“Roguelike”。每当玩家死去，所有的东西——玩家的武器装备、能力加成，还有那些被击倒的敌人，都会回复原状。玩家所能做的事情就是在不断的死亡中积累经验，最后依靠自己的技术和一点点运气完成游戏。





本作很好地继承到了 Housemarque 此前作品，诸如《异形国度》和《Nex Machina》中的特点：易学难精的战斗系统、扎实的操作手感以及“五彩缤纷”的视觉效果。游戏的战斗操作非常简单：瞄准、射击、换弹、跳跃、回避。这五个操作构成了游戏的所有操作，无论敌人的弹幕如何铺天盖地地向玩家袭来，玩家能做的事情依旧不多，但也足够了。

“循环”不光是游戏机制的一部分，还是剧情的一部分。游戏采用了碎片式的叙事方式，除了少数的过场动画，玩家只能从尸体上找到的录音和外星人留下的影像来推测游戏的故事。顺便一提，玩家在游戏中找到的所有尸体都是主角自己。这也从另一个侧面点明了“循环”的本质，主角每一次死亡后时间实际上并没有回溯，而是换成了另一个自己继续上一次没有完成的循环而已。

从游戏内容量来看，本作的体量并不大。六个区域加上五个 BOSS 的内容即便和其他“肉鸽”游戏相比也不算多。游戏玩法偏 Roguelike 也使得玩家几乎在每一次循环结束后都不会在游戏中获得任何收益，没有继承自上次循环的战利品，也没有能够用在之后流程的永久增幅。加上场景风格不多以及战斗体验重复的问题，玩家很容易会在不断的循环中丧失继续游戏的动力，这也是为什么有部分玩家认为本作“不值 69.99 美元”。

但抛开“值不值”这个略主观的问题不说，游戏本身还是完成了 PS5 早期独占游戏所应该完成的任务：出色的画面和流畅的帧数证明了 PS5 不同于 PS4 的强大机能，自适应扳机和临场感十足的环绕音乐则体现了新 PS5 手柄的独特之处。即便是上述提到的少量缺点，在忽略了“69.99 美元”这个标签后，也仅仅是如同鸡蛋里挑骨头一般的问题而已。Housemarque 很好地证明了他们有开发 3A 游戏的能力，PS5 得到了一款能够宣传机能的独占游戏，索尼则得到了一个潜力十足的合作伙伴，喜欢 Roguelike 和太空恐怖题材的玩家获得了一款风格独特的原创新作——《死亡回归》实际上已经完成了它的任务。

“循环”度：★★★★★
点评人：三日月

●梦醒时刻

面对自己的“尸体，聆听着自己留下的录音，走进熟悉的大屋，看到记忆中的汽车——这一切都看似如此合理，但却成为了这个诡异外星球上最不合理的东西。当玩家跟随着女主角的脚步一步步揭穿这个星球上的秘密后，才发现真相或许近在眼前。或许在这个没有终点的故事中，没有外星球，没有异形，没有太空船，没有太空服，只有死亡和循环。



从游戏本体以外审视《村庄》

生化危机 8 村庄

机种：PC/PS4/PS5/XOne/XS
厂商：Capcom
类型：冒险 | 动作
版本：中文版
发售日：2021 年 5 月 7 日
对应人数：本地 1 人
售价：468 港币



截至 2021 年 6 月 30 日，Capcom 官方统计《生化危机 8 村庄》的销量为 450 万套。一款恐怖游戏发售不到两个月能取得如此佳绩实属不易，但这可是卡社头号 IP《生化》旗下的正统续作，同时也是系列 25 周年的纪念之作。相比同样采用主观视角的《生化危机 7》近千万级别的销量（980 万），8 代的销售速度明显不如预期。两代游戏的定位虽然有所差异，但媒体评价其实不相伯仲（MC 平均分：7 代 86 分，8 代 84 分），玩家评价甚至还是 8 代略胜一筹。那么究竟是什么拖了销量的后腿？《生化 8》首发时 UCG 已经以一整页的大篇幅进行过评测，这次就从游戏本身素质以外的角度来品评一番。

1.宣传与销售模式

《生化 8》在今年 1 月的发布会上首次宣布将附带一个主打“在线 PVP 玩法”的《生化危机 RE:VERSE》，所有购买了 8 代的玩家都能免费获得这款游戏。一年以前，《生化危机 3 重制版》同样“附赠”了多人游戏《生化危机 抵抗》，本意是想通过不断更新的在线玩法延续游戏的寿命。但 3 代重制版在流程长度和耐玩度上暴露出来的问题引发了众怒，同捆的《抵抗》也因为各种各样的问题无法爽快游玩（网络匹配、外挂漫天、迅雷战士等等），因此众多玩家纷纷认为本体流程太短的原因是分出经费和资源去开发了这么一款尴尬的多人游戏。即便官方宣称多人模式是“免费赠送”的，但所有人都清楚“羊毛出在羊身上”。因此当如出一辙的套路再度用在《生化 8》上时，在游戏尚未发售、素质还是未知数以前，许多预购玩家都选择留了个心眼、持币观望。

2.后续更新乏力

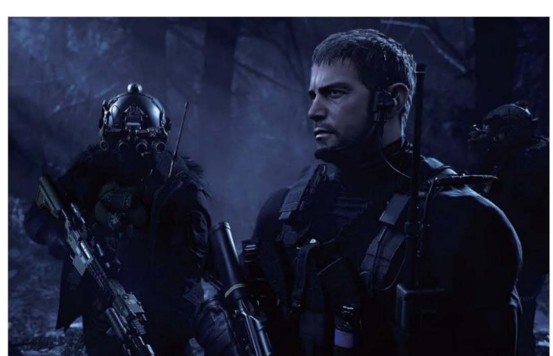
随着《生化 8》顺利发售，致敬 4 代的经典核心玩法获得了肯定，游戏素质有所保证令其收获了不错的口碑，但第二个问题却又很快地暴露了出来。当年《生化 7》由于破釜沉舟的视角革新引起极大的争议，初期的销售速度也远不如它的前辈。但 7 代能够成为长卖型作品的最大原因，除了游戏本身的素质过硬以外，一年内陆续更新的两弹付费 DLC 和一弹免费 DLC 无疑也是极大的助力。玩法五花八门的附加模式弥补了 7 代本体耐玩度不足的缺点，同时在剧情方面也补完了相当多的空白，让无论“游戏性派”还是“剧情派”的粉丝都能满意，持续的更新也很好地维持了 7 代在各平台上的话题热度。

反观《生化 8》，游戏发售前“女城主”蒂米特雷斯库一度火出圈外，带来前所未有的热度；游戏的流程尾声也埋下了克里斯和 BSAA 的相关伏笔，明显留有后招。但游戏发售后迄今为止，就只有一个“官方金手指”级别的全解锁 DLC，除此之外再无动作。E3 期间虽然确定了 DLC 启动制作，但毫无实际情报，发售前说好的《RE:VERSE》更是干脆跳票到了明年。开发工期滞后无疑是受到全球大环境的影响，但在游戏大作频出的时段，没有后续更新保证热度，即便素质再高也很快就会淡出大多数玩家的视野——这正是单机游戏最为担心的情况。

DLC 期待度：★★★★★
点评人：苍穹

●尴尬时刻

今年的 E3 展依旧是在线召开，Capcom 也于 6 月 15 日举行了网络发布会，打头阵的就是《生化危机 8 村庄》。制作人神田刚在感谢了玩家们的支持并介绍《生化危机 RE:VERSE》之后，屏幕上打出了“应玩家的热烈要求，《生化 8 村庄》DLC 启动开发”的字样。但是没有任何图片或文字介绍的实质性内容，随后就草草转场，气氛尴尬不已。冷冰冰的一行“development has just started”，仿佛 Capcom 原本压根就没打算给这个正统的 8 代制作 DLC 一般，结果整场发布会也收到了玩家的大量差评。



PS5机能的试金石

瑞奇与叮当 时空跳转

机种：PS5
厂商：SIE
类型：动作 | 冒险 + 第三人称
版本：中文版
发售日：2021 年 6 月 11 日
对应人数：本地 1 人
售价：568 港币



在新世代之初，玩家们对全新 PS5 的期许并非单纯是浮点运算能力的增强，而是货真价实的全新游戏体验。而 2021 年 6 月份发售的《瑞奇与叮当 时空跳转》正是这样一款扛起新世代 PS5 游戏新时代体验大旗的作品，我们也能在这部作品中看到许多有趣的东西。

在玩法上本作继承了系列中的许多经典要素。多样化的武器系统在本作中依然扮演着重要的角色，游戏既拥有“执法者”这种专注于近距离战斗的武器，又有“好战者火箭筒”这种能够进行范围攻击的武器，还有“像素化枪”这种具有搞笑效果的武器，不同的武器既带来了新鲜感，又通过枪械间的搭配赋予装备系统更多战略性。而系列经典的解谜系统也在本作中传承，尤其是叮当部分利用不同球体解谜的内容让游戏颇具挑战。

“时空跳转”的主题也在一定程度上改变了游戏的玩法。本作玩法的革新点主要在于引入“裂缝系绳”这一道具，这让主人公可以快速穿越空间躲避攻击，或是瞬间拉近和敌人的距离。由此游戏既有战斗层面的变化，又有与该系统相关的特色谜题，可以说该系统的出现使得本作不同于以往的作品。





在画面上，这款游戏可以说做到了 PS5 的顶级水准。游戏的建模水准极高，以至于就算在日常环境中，也可以借助于一根根分开的毛发感受到瑞奇的动物特征。另外本作可以开启原生的光线追踪模式，由此玩家将可以感受到水面的反射、金属的倒影乃至是太空飞船护罩上映出的景色，这让游戏环境的真实度与过去不可同日而语。

在硬件反馈上，游戏强调了 PS5 的机能运用。游戏场景塑造高度利用了 PS5 的高速 SSD 性能，实现了场景的无缝切换，另外也实现了超大地图的无缝加载，这为本作构造了极强的沉浸式体验。而在手柄方面，游戏利用自适应扳机为每把枪械构造了两种开火模式，又利用全新的震动单元制造了能够区分土路、钢板路等不同反馈的震动体验，这让本作真正意义上成为了一款为 PS5 量身打造的作品。

不过我们也可以看到，游戏在设计上也存在一些问题。虽然采用了双主角的机制，但游戏骨子里并没有真正发挥双主角的优势。双主角的意义仅在于故事的描绘，而非深度的游戏系统。实际上，游戏中瑞奇与蕾薇特虽然造型不同，但两者并没有实际的性能差别，就连等级和武器都是共通的，这让游戏的可玩度略打折扣。

总体来说本作绝对是一款合格的 PS5 扛旗作品，在保证游玩度的基础上尽可能发挥了 PS5 各方面的机能，为游戏带来不同于上世代的体验。相信无论是系列老玩家，还是刚刚接触本作的玩家，都能够感受到本作的乐趣。

“福瑞”度：★★★★★
点评人：沐枫

●数毛时刻

当笔者打开游戏的拍照模式后可以说是大吃一惊，瑞奇脸上的毛少说也有上千根，这绝非上世代能够达成的效果。更令笔者感到吃惊的是，蕾薇特的尾巴更加夸张，在拥有大量毛发的同时，还构造出了蓬松的质感。玩完本作真想找个毛茸茸的小猫、小狗“撸”上一番。

战国乱世，风云再起

战国无双 5

机种： NS/PC/PS4
厂商： Koei Tecmo
类型： 动作 | 无双
版本： 中文版
发售日： 2021 年 6 月 24 日
对应人数： 本地 1 人
售价： 527 港币



近年来，作为 Koei Tecmo 招牌之一的“《无双》系列”的发展已然陷入一个瓶颈期，虽然各种和其他公司合作的“联动《无双》”作品开发得风生水起，但作为系列基石的两大主干系列“《真 · 三国无双》系列”和“《战国无双》系列”却在玩法设计上陷入了瓶颈，游戏销量逐年萎缩。ω-Force 也不是没有寻求过改革和突破，但由于转型开放世界游戏的《真 · 三国无双 8》步子跨得太大，实际表现难以令玩家满意，也迫使《战国无双 5》这款时隔 7 年的系列续作，选择了“外表革新，内在守旧”的这样一种相对折中的改革路线。

本作的“外表革新”体现在了角色设计和人物画面可谓焕然一新，由于之前“《战国无双》系列”参战角色阵容已经愈发臃肿，故事和动作设计空间越来越狭小，因此《战国无双 5》在故事背景和出战角色阵容上做了一次大胆的减法——明确了织田信长和明智光秀为本作两大核心主角，而时间线只截止到本能寺之变，参战角色均在严格遵守历史设定的基础上，以围绕着织田家、明智家以及信长崛起→消亡这一主线来进行甄选，由此也加入了不少诸如斋藤道三、朝仓义景、山中鹿介等同时代且未在之前系列里登场的知名人物，此外几乎所有旧角色的形象和性格都进行了完全重制，甚至不少角色的声优也进行了更换，





让玩家们耳目一新。同时游戏在美术风格上采用水墨风渲染来绘制角色形象和无双特写，让整个游戏的氛围展现出了一种独特的古朴感。也彰显了制作组想要对系列做出革新的决心。

《战国无双 5》的“内在守旧”则在系统和玩法的设计上表现得一览无遗。本作在流程设计上依然沿袭了传统的关卡制，地图也是照本宣科般地照搬了“道路→据点”以及高士气区域这些已经在往作里被用滥了的设计。在每一关里，玩家依旧需要按部就班地完成一个个任务来打开一道道门，最后干掉 BOSS 通过关卡，攻略过程没有任何自由度可言。当然相比以前本作敌将 AI 有所提高，而诸如枪兵、弓兵、盾兵等特殊兵种的设计也算是一点特色，虽然对于整个游戏的游玩体验并没有带来很大的影响。

动作模组方面也依旧沿袭了旧作的 C 技系统，但是本作的动作模组不再和人物，而是和武器种类绑定在一起，只不过每个角色在装备自己擅长的武器种类时会有额外的专有招式，“《无双》系列”玩家们一定会觉得这个设计就是照搬了“《真 · 三国无双》系列”6 代开始的武器动作模组系统，非常眼熟。但《战国无双 5》没有易武系统和易武攻击，可用武器模组仅有区区 15 种，明显体现出了本作只是一款“节省成本的试水作”的定位。而作为新要素的闪技系统，虽然效果简单强力粗暴，但作为和角色其他招式缺乏联动，仅靠独立的冷却时间来限制发动的招式，还是会让人觉得这是一种更偏向 RPG，而非动作游戏的设计思路。总体来讲本作的系统让人感受到 ω-Force 的开发成员们在《真 · 三国无双 8》失败后依旧没有摆脱徘徊和迷惘，加上成本所限，最终打造出的仍然只是一款墨守成规的中庸之作。

“割草”度：★★★★★
点评人：水无月

●背叛时刻

以往“《战国无双》系列”中都是织田家核心主力的柴田胜家，在《战国无双 5》里在阿市出嫁后，竟然为了追随阿市，也跟着一起投奔到了浅井家，并在姊川和小谷城等战役中作为织田军的敌人出场。在《战国无双 5》标榜着“符合历史”的口号下，这样的剧情着实让老玩家们大跌眼镜。

第九世代二次元游戏的第一枪

绯红结系

机种：PC/PS4/PS5/XOne/XS
开发商：BNEI
类型：动作 | 角色扮演 + 冒险
版本：中文版
发售日：2021 年 6 月 25 日
对应人数：本地 1 人
售价：479 港币





其实早在发售之前，《绯红结系》便已经吸引了大量玩家的关注，撇开其本身作为动作游戏的吸引力之外，更多的可能还是源自其题材，或者说是主题的吸引力——二次元。当然，事到如今究竟什么才算“二次元”已经是一个很模糊的概念了（笑），但相信包括笔者在内的绝大多数玩家，还是愿意将以动画式过场、标准日式人设、中二技能特效为卖点的《绯红结系》，列进这个范畴之内。而在第八世代与第九世代交接的这个稍显特殊的时间点上，《绯红结系》或许是第一个有着次世代标准的二次元风格的游戏。玩家自不然也会好奇：在 PS5 与 XS 强劲机能加持下的二次元游戏，会是什么样子？

从结果来看，本作的表现还不错。画面封面尽管仍无法与欧美大厂相提并论，但无论是光影效果还是技能特效都展现出了相当不错的水准，施放技能时的大尺寸角色头像 CUT-IN 也是魄力十足。可以说无论是实际战斗还是剧情桥段，甚至是城市和野外的场景设计，本作处处都流露着一股“中二味”，甚至多到快要溢出屏幕了。但玩家要的就是这股味，开发商显然也很懂这一点，各种夸张艳丽的特效都往上摆。



而论及动作系统设计方面，做的也是可圈可点。男女主角本身的能力差异虽然并不大，但身旁同伴的能力却大相径庭，通过组合技能的方式可以挖掘出极大量的可能性，配合场景 QTE 和技能树等设计，足以让玩家爽玩很长一段时间。但数量过少的怪物种类、略显单调的 BOSS 战等缺点仍让人无法忽视，颇有一种“手握屠龙刀却无龙可屠”的寂寞。只能说本作这方面还有很大的上升空间，未来若能有个 DLC 之类的补充一下就再好不过了，但从游戏发售至今仍未有任何相关消息来看，估计也是奢望。

剧情方面为带有些少年漫画风格的王道剧情，但也不乏反转、叙述性诡计等爆点，再加之不错的世界观架构，也算是有看点。只不过因为游戏流程分成了男女主角两条线（两条线本质讲的是一件事情，但是以不同的观点推进故事），且部分细节叙事跳跃的太过夸张，以至于玩家在阅读时难免感到割裂感，也难以理解部分角色的行为。只能说官方的出发点是好的，但实际表现出来的效果就不太如人意了。此外 PPT 式的过场效果见仁见智，但笔者个人认为这个还是略显廉价了些，或多或少削弱了演出的效果。

不管怎么说，就“第九世代二次元游戏”这个标签而言，《绯红结系》算是打了个略显沙哑但依旧响亮的第一枪，尽管有诸多不足但仍不失为一款佳作。希望在未来，我们还能见到更多像该作这样，有着次世代级别画面表现的二次元题材游戏。

“中二”度：★★★★
点评人：仲夏

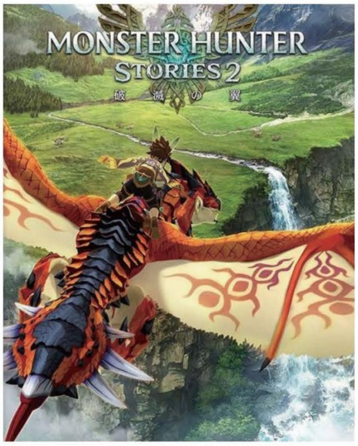
●精神污染

上文提到了，角色在施放技能时加入大尺寸的角色头像 CUT-IN。而到了后期随着释放技能的频率越来越高，角色头像的 CUT-IN 频率也越来越高。当游戏时间长了后，晚上闭上眼睛睡觉时，脑中难免都是各种立绘闪来闪去。果然这也是一种超脑力吗……

在“怪猎”世界中的偷蛋之旅

怪物猎人物语 2 毁灭之翼

机种：NS/PC
厂商：Capcom
类型：角色扮演 | 日式
版本：中文版
发售日：2021 年 7 月 9 日
对应人数：本地 1 人、在线 1～4 人
售价：468 港币



作为制作人辻本良三想要拓展低年龄层玩家群体的一次全新尝试，发售于 2015 年 4 月 12 日的 3DS《怪物猎人物语》以清新有趣的美术风格，简单易懂的游戏系统，受到了不少玩家的好评。在“《怪物猎人》系列”依靠着《世界》《崛起》等作品一举走向海外，成为全球玩家瞩目的顶级 IP 的同时，《怪物猎人物语》的续作也随之粉墨亮相。和《崛起》同期公开的《怪物猎人物语 2 毁灭之翼》采用全新引擎开发 +NS/PC 同步发售，彰显 Capcom 想要依靠本作进一步开辟“《怪物猎人》系列”玩家的蓝海市场，拓展《怪物猎人物语》这个 IP 知名度的决心，而作品的实际素质也确实没有令玩家们失望。

《怪物猎人物语 2》延续了前作“系统简单易懂，却又充满《怪物猎人》要素”的特色，和一般的日式 RPG 相比，本作的战斗系统其实是比较简单的，玩家仅能控制一名骑士和一名随行兽，而同伴都由 AI 来操作协助行动。围绕战斗系统设计的核心是“力量→技巧→速度→力量”的三角





克制的“猜拳”体系，玩家只需稍许观察，即可摸清战斗中敌人行动的规律，通过预判敌人行动来用克制行动予以应对，在正面对决里获胜，由此在战斗中取得优势。而本作在此基础上，又进一步在 RPG 回合制战斗中再现了“部位破坏”“武器种类及属性与肉质吸收”“怪物的发怒与特殊状态下的应对（如闪光弹闪下飞行的怪物、音爆弹将地下的怪物炸出来）”等极富《怪物猎人》特色的元素，会让人感到非常熟悉。而与随从兽一起发动的“牵绊技能”则以各种大魄力的夸张演出，为玩家们带来良好的视觉享受。

和刻意简化的战斗系统相比，“挖蛋 + 育成怪物”这一结合了“《怪物猎人》系列”与“《宝可梦》系列”的核心玩法，成为本作消耗玩家大量游戏时间的重中之重。“寻找稀有→偷蛋→孵化→牵绊基因的传承和强化→获得心仪的怪物”这一系列过程操作简单、效果直观，可以说是“短平快”的玩法非常符合喜爱育成玩法的玩家需求。而牵绊基因九宫格加上宾果奖励的设计，又为怪物育成赋予了相当的深度，值得玩家细细研究。而从最低级的草食龙到顶级的古龙、二名怪物，《怪物猎人物语 2》收录了从初代到《世界》，登场过的上百种经典人气怪物，堪称是“《怪物猎人》系列”各类登场怪物的集大成之作，而这些怪物以适配游戏风格的卡通画风，毫无违和地展现在玩家们面前，观感相当不错。而本作还追加了联机协作，且 Capcom 在游戏发售后也一直保持着更新，以维持游戏的热度以及玩家的新鲜感。

虽然对于喜爱收集和育成的玩家来说，《怪物猎人物语 2》可以带来不错的游玩体验，但以一款主机 RPG 的标准去要求的话，《怪物猎人物语 2》还是免不了流程设计单调、地图迷宫缺乏探索要素、战斗系统可研究性太浅这些问题，此外本作在故事剧情上存在逻辑硬伤、人物刻画和演出叙事也有不少争议之处，着实让人遗憾。

怪物丰富度：★★★★★
点评人：水无月

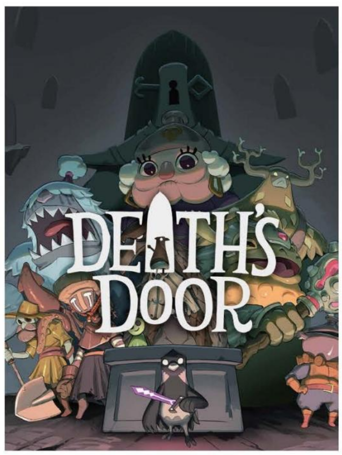
●紧张时刻

本作的在怪物巢穴里“偷蛋”时可以选择放弃稀有度低的蛋，直接搏一把运气看看能不能出更高级的蛋，但由此也带来了时间一久怪物回巢或是醒来的风险，而抱着蛋时被怪物袭击更有可能血本无归，可以说是再现了“《怪物猎人》系列”中做偷蛋任务时的紧张感。

不能逃脱的除了死亡，还有加班

死亡之门

机种：PC/XOne/XS
厂商：Acid Nerve
类型：冒险 | 动作
版本：中文版
发售日：2021 年 7 月 20 日
对应人数：本地 1 人
售价：19.99 美元



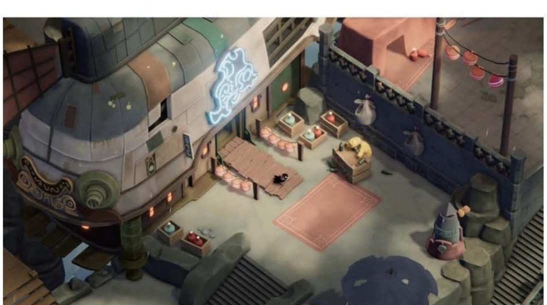
在 2015 年的时候，来自英国曼彻斯特的二人开发组 Acid Nerve 推出了一款名为《泰坦之魂》的游戏。这是一款只有 BOSS 战、无论敌我双方都是一击死，且玩家只有一根箭作为武器的硬核游戏。于是，当时隔六年，他们的新作《死亡之门》即将发售时，大部分玩家都认为这将是一款难度堪比《泰坦之魂》的硬核新作。

结果大家都猜错了。

相反，《死亡之门》是一款操作简单且难度怡人的动作游戏。游戏在玩法上融合《塞尔达传说》和《黑暗之魂》，但在另一些方面却依旧继承了前作《泰坦之魂》：简洁的角色动作和易懂的战斗规则。实际上，玩家在游戏中遇到的第一个 BOSS 就已经定下了之后所有战斗的基调——玩家需要观察敌人的行动规律，等到合适的反击时机就果断反击，但切勿贪刀。

本作的难度虽然并不算高，但也绝对不低。死亡几乎没有惩罚，游戏的解谜难度很低，敌人也都有明显的行动规律和弱点；但与此同时，游戏没有地图，玩家操作的角色也缺乏“杀招”、动作单一而且缺乏回复手段。

游戏中唯一的回复手段是使用种植在花盆里的植物，要想回复，种子和花盆缺一不可，而玩家不能随身携带花





盆。因此虽然敌人的攻击很容易躲闪，但玩家的容错率也不高。另外本作的 BOSS 位置一般会离重生点很远，玩家一旦死亡就要跑上很长一段路，而这也正是游戏的死亡惩罚。

玩家在本作中扮演灵魂收割者，也就是一只乌鸦。世界本应有生死循环，但有几个独特的存在通过某种特殊手段将自己变成了不老不死的特殊状态，他们的灵魂随着时间推移越变越大。玩家扮演的乌鸦在收割了其中一个灵魂后被同行偷袭，并开始在后者的指导下开始“加班”：收割全部不老不死的特殊灵魂，并逐渐发现不死背后的真相。

这些特殊灵魂便是游戏中的大 BOSS，BOSS 的外表虽然各不相同，但它们都与游戏中的其余敌人一样，有着自己的行动规律，只不过块头更大，攻击方式更加华丽而已。本作的 BOSS 数量并不多，但每一个都有丰富的个性。这除了体现在其外观上以外，每个 BOSS 都对应一个风格各异的迷宫和与其外观对应的杂兵。

以上这些要素造就了一条最适合大众的难度曲线。《死亡之门》不是一款难度超高的游戏，但只要玩家掉以轻心盲目贪刀，那你依旧会受到惩罚。如果说《黑暗之魂》是通过难度超高的 BOSS 战和迷宫设计强制玩家从失败中学习，那么本作就是一款引诱玩家犯错并进行自我反省的游戏。无论你是经验丰富的“不死人”，还是操作水平自认一般的手残玩家，如果你想寻求挑战，《死亡之门》都是一款适合你的游戏。

难度友好度：★★★★★
点评人：三日月

●哀悼时刻

本作的剧情主题是“死亡”，剧情中存在的几乎所有矛盾和悲剧都源自于有人试图抵抗死亡这一自然规律。和其他游戏中，BOSS 被击败后都会倒下然后玩家收拾一下战利品就离开不同。玩家作为死亡的代言人，每场 BOSS 战结束后都会有一场小小的葬礼，送葬者会朗读死者（BOSS）的悼文，玩家扮演的乌鸦和死者的亲属好友们会齐聚一堂纪念死者。刚才的恶战仿佛过眼云烟，剩下的只有顺理成章的死亡和生者。

献给所有玩家的头脑大作战

意航员 2

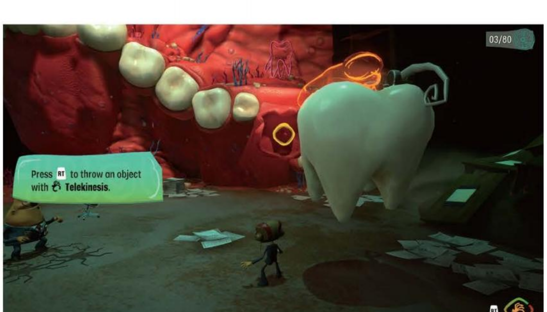
机种：PC/PS4/PS5/XOne/XS
厂商：Xbox Game Studios
类型：动作 | 平台 + 叙事
版本：美版
发售日：2021 年 8 月 25 日
对应人数：本地 1 人
售价：419 港币



每次填写《意航员 2》的信息栏时，我都要忍不住提醒一下自己：这是一个跨平台游戏。

本作的开发商 Double Fine，成立于 2000 年。2005 年，《意航员》发售，登陆了 PS2、Xbox 和 PC 平台。在那个年代，国内玩家仅对《战神》等少数几个美式游戏感兴趣，《意航员》自然难入大家的法眼。不过该作在国外评价很高，PC 版在大 M 网上的评分高达 87 分。但该作遭遇了叫好不叫座的困境，而且当时弱小的 Double Fine 并不拥有本作的版权。直到 2011 年，Double Fine 才从 Majesco Entertainment 手中取回了这个 IP。2015 年 12 月，《意航员 2》正式公布并开始众筹，众筹大获成功，游戏这才正式立项开发。

2019 年，微软收购了 Double Fine，这也是笔者总是记不住《意航员 2》是跨平台游戏一事的原因。其实微软在收购之时，便已经允许 Double Fine 维持众筹时的承诺，即让本作继续登陆 PC 和 PS 系平台。不仅如此，微软还提供了丰厚的开发资金，让 Double Fine 得以将《意航员 2》以完整的姿态与玩家见面。要知道在微软收购 Double Fine 之前，该公司已经有两年没有任何新作推出了，因此公司高层决定在删除部分内容后尽早将《意航员 2》推向市场。微软的支持，让我们能够见识到本作的完全形态。





在有 XGPU 兜底的情况下，Double Fine 的压力小了很多，他们只想让所有人都玩到这个迟到了 N 年的佳作。为此他们特意在游戏加入了作弊模式，内容包括无敌、降低战斗难度等等。只要开了无敌模式，任何人都可以看到故事的结局，而且在意成就 / 奖杯的玩家也无需担心作弊模式的负作用。可以说，本作是集 Double Fine 二十年游戏开发生涯之大成的作品，任何玩家可以在其中找到乐趣。

那么游戏的实际素质如何呢？大 M 网 89 分的总评（PC 版）、Steam 国区好评如潮的总评，足以说明答案。本作各方面素质都非常过硬，游戏的三大环节：战斗、跳跃和解谜，都堪称优秀。不仅如此，游戏还拥有自己与众不同的特色。首先是主人公的九大超能力，它们各具特色，在三大环节中各有不同的作用。而配合商店中出售的徽章，还能让超能力的作用出现巨大变化；其次，无论是主人公还是超能力都可以升级，不过和传统动作游戏不同，主人公升级是靠收集品，而主人公升级后可以解锁新的项目，并能用得到的点数来提升超能力等级。如此设计，在战斗、跳跃和解谜这三大环节的基础上，很好地结合了升级、装备和收集这三大要素，让游戏的耐玩度大为提升。

不仅如此，游戏的故事和角色也是加分点，但这也涉及到本作的两个问题。那就是即使在美式游戏中也显得十分怪异的画风，以及目前没有官方中文这个最大缺点了。虽说动作游戏一般不需要看剧情，但本作非常强调叙事，剧情异常丰富。而游戏的关卡设计类似箱庭，每完成一个脑内关卡后，玩家都需要自行寻找进入下一关的线索，这就使得不懂英文的玩家会出现卡关的情况。当然，看不懂精彩的剧情，这本身就已经是一个巨大的遗憾。希望官方能够早日推出中文补丁吧！

古怪度：★★★★★
点评人：纱迦

●牙痛时刻

本作的第一关是在某人的大脑里，这一关的地面上有很多牙齿。当你跳上这些牙齿时，会发出非常逼真的音效，仿佛有人在敲打你的牙齿一样。而且牙齿的部分还做得很细，牙釉质、牙骨质什么的应有尽有，真的很容易让人联想起看牙医的不快体验。



火力全开的收官之作？

英雄不再 III

机种：NS
厂商：Grasshopper Manufacture
类型：动作 | 开放世界
版本：中文版
发售日：2021 年 8 月 27 日
对应人数：本地 1 人
售价：429 港币

提到须田刚一（下文为 Suda51），浓墨重彩的 B 级电影风格和恶搞无下限的娱乐精神，是介绍这位鬼才制作人的主要描述。谈到其代表作“《英雄不再》系列”的初次体验印象，许多玩家会联想到天马行空的画面表现、又或者是令人血脉贲张战斗场面。除此之外便是各类令人捧腹不已的梗和重口味段子，充满了成年人的黑色幽默和从头到脚的“阴间”气质。

他的这些老生常谈的“常规操作”，相信体验过该作品的大家也已经比较了然于胸了。那么我们不妨重新着眼回他游戏本身的素质，作为游戏核心的打斗手感和画面表现上属于中规中矩的水平，本作中武器挥砍时拉出的强烈刀光非常亮眼，让喜欢《星球大战》的玩家们得以在本作中真正地从视觉上体验一把绝地武士的剑技对决。命中反馈的多段打击效果仿佛真的让光剑砍入了敌人的装甲或者身体，配合上喷涌而出的番茄酱（可以调成五颜六色的像素，为了孩子），尽享日式剑戟电影中“恶即斩”环节的暴力美学，让人百看不厌。但凡事皆有两面性，过强的武器光影和战斗场景中绚丽无比的各种特效，都难免让不习惯这种表现效果的玩家略感浮夸，而且对讨厌这类强对比度风格的玩家来说，简直就是视觉折磨。加上部分场景的画面风格实在是难言美观，某种程度上也算是强制让人“游戏一小时，休息 15 分钟”了。

同样，这种刀刀到肉的打击手感，少不了搭配传统且硬核的战斗系统。每场 BOSS 战的打法各有特色，很难找到一招鲜吃遍天的战斗方式。得益于各种难度的选择，定制一场轻松快乐的清版游戏，还是数场大师炫技般的高难度剑斗，都取决于玩家自身。

而战斗系统上新加入了能使用各类技能的死亡手套，加快了战斗的整体节奏和策略性。但是只有四种的技能选择又让这个系统单纯的变成了一种更强力的输出手段，而没有衍生出太多攻关风格上的变数，不得不说是一种资源的浪费。新加入的寿司商店等设定，能为角色增加五花八门的 BUFF 和回复道具，进一步降低了挑战高难度的失败风险。

说完了新增内容，我们就要谈谈本作欠缺的一些部分了，我们虽然可以对主角特拉维斯的各类能力进行升级，但唯独没办法升级或者更换自己的武器。虽然使用光剑战斗的风格确实很酷，但是让玩家的武器库多两把不同款式的收藏品，应该也算是增加游戏耐玩度的一种设计。另外收藏品还是只能单纯地查看，并不能进一步互动，或者为特拉维斯增加什么特殊能力。想要特殊能力加成的话可以



选择通过战斗和小游戏来获取各类素材，利用它们和游戏里的货币来制造各类芯片。不过芯片的能力加成水平比较有限，直到通关，笔者身上还是只带着 3 个增强攻击力减少防御力的芯片，加上部分素材需要挑战高难度的 BOSS 才能获得，相比各类直观的能力升级，还是有些鸡肋。

令人更加失望的是，前作中可以学习的各类摔角技在本作中也不复存在，本来将敌人打晕并用各种摔角击的 Cut-in 招式特写是作品的亮点之一，作为职业摔角粉的 Suda51 却在本作中将其完全抛弃，只留下一两种常用的触发摔角技供玩家使用。



▲这次可能真的“英雄不再”，不禁让人感叹，虽然容貌未变，杀手终归迎来了迟暮之日。

总而言之，本作作为一款 2021 年发售的动作游戏，过短的流程，大幅度削弱的非 BOSS 战体验，略微有些华而不实的各种系统，加上玩法中贫瘠的选择让它看起来似乎有些“老态龙钟”。但 Suda51 在本作中完全放飞的个人风格，依旧不失独特且鲜明的气质。属于资深玩家慎入、动作爱好者可浅尝，须田刚一风格粉丝必入的“三级分化”式作品。

“Cult”度：★★★★
点评人：利贝

●不算摆烂，只是放飞

在游戏发售后不久，须田刚一就公开表示这部《英雄不再III》将会是这个系列的告别之作。但是还是在游戏中留下了各类数不胜数的伏笔，还在游戏的结尾直接让故事中陆续登场了好几位核心人物，又一次扩大了剧情的维度。虽然现在已经无法考证，挖坑不填的这个行为是不是因为 Suda51 想彻底大闹一番。不过就笔者的猜想，他们很有可能已经提前在制作过程中举办了庆功宴，这段剧情大概就是在宴会后喝大了，结束的时候所有人一起参与构思的吧（笑）。

国产银河城游戏的里程碑

暗影火炬城

机种：PC/PS4/PS5
厂商：BiliBili
类型：动作 | 平台 + 银河城
版本：中文版
发售日：2021 年 9 月 7 日
对应人数：本地 1 人
售价：214 港币

“类银河城”游戏一直是独立开发者、小型游戏公司热衷的类型，不需要太高的开发成本，便能构筑出一个错综复杂、风格明显的世界，并将开发者预想的游戏玩法融入其中。国产游戏《暗影火炬城》正是其中之一，当“柴油朋克”撞上“老上海”，一款不同于仙侠武林的国风游戏跃然屏上。而喜爱动作格斗游戏的钛核工作室，还赋予了这款游戏手感不俗的跳跃与战斗。



耳目一新的中国元素

《火炬城》虽是一款玩法传统的银河城游戏，但少见的柴油朋克搭配上世纪中国都市的美术风格，估计整个游戏行业也仅此一作。肮脏破败的小巷布满积水，倒映着高楼夜不停歇的霓虹灯，红砖墙上粘贴着的歌女海报与生活在此的居民格格不入。城市居民的形象选择了近期深受大众喜爱的拟人化动物，同时引入了中国各地方言，并安排了与动物个性配对的职业，皆令人印象深刻。玩家操作的是一只眼神凌厉的老兵大叔兔子，他可以通过动作同步操作背后的外置武器装甲，用来击败那些被机械改造的铁狗兵团们。

但由于游戏财力、体量的限制，中国元素主要集中在类似基地作用的“霞飞城”，以外的大部分探索区域还是以柴油朋克风格为主，且对比之下洞窟、遗迹、水下等大型场景千篇一律、缺乏设计。



跳跃较难，战斗尚可

《火炬城》在宣传期间展示了不少战斗内容，实际体验过后就玄学的“打击感”而言，在国产游戏中绝对排名靠前，三把武器多个招式，搭配浮空连段的系统，无论是战斗演出还是系统深度，都值得肯定。与之相对应的敌人则显得有些粗糙，杂兵种类过少，AI 愚笨，战点安排较为随意，玩家招式又过于强力，好在 BOSS 设计各有特色，其中不乏祖玛、跑酷等特殊 BOSS 关卡。战斗总体来说爽快感到位，但缺乏挑战性。

为了弥补关卡战斗的不足，《火炬城》选择在跳跃部分下功夫，这一点也是令笔者与游玩前设想感觉差距较大的部分——兔子的移动十分流畅，跳跃冲刺衔接自然，熟练掌握可以让兔子仿佛在空中飞行一般，但对于部分玩家而言，跳跃失败的惩罚有些过高了。

平台跳跃游戏其实并不怕难度高，本质上平台跳跃是一个不断学习、肌肉记忆，最后完成感到愉悦的过程，处理好跳跃失败的惩罚显得更为关键。在《火炬城》中，跳跃部分对于时机把握严格，同时中途失败往往需要从头开始，且一些地方存在游戏存档点缺失的问题。钛核在平台跳跃上的难度标准对标的是善于平台跳跃的玩家，在他们手中初见也能享受其中，而不擅长的玩家便常会感到沮丧。

无需“国产”光环的加持

钛核并不是一家拥有充足资金的大公司，《火炬城》也无法攀上“3A”的噱头，但这款游戏却是少有可以让笔者忽视它“国产游戏”BUFF 的作品。《火炬城》没有也没能力追求高画质和大场景，而是选择打磨很多国产游戏都忽视掉的细节，将所有的精力都花在提升游戏体验的“刀刃”上。

霞飞城不大，但充满着生机活力。

“福瑞”度：★★★★★
点评人：六等星

●绝望时刻

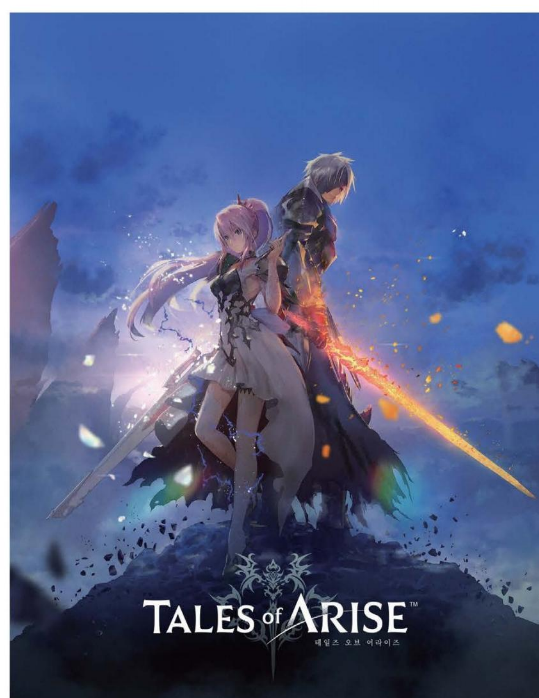
大家玩到水下地图时建议一定要按照主线剧情提示，获得应有的能力后再去探索水下区域，如果利用敌人的攻击打开本不能通过的墙壁，反而会陷入死路，导致中途死亡，而且不会保存地图探索进度，令人绝望。

走出黑暗，迎接破晓的全新传说

破晓传说

机种：PC/PS4/PS5/XOne/XS
厂商：BNEI
类型：角色扮演 | 日式
版本：中文版
发售日：2021 年 9 月 9 日
对应人数：本地 1 人
售价：479 港币

众所周知，2015 年发售的“《传说》系列”20 周年纪念作品《热情传说》，因为游戏品质的争议以及一些场外的迷惑操作，最终导致了制作人马场英雄离职，“《传说》系列”被 BNEI 束之高阁，到《破晓传说》发售时，“《传说》系列”已经有整整五年没有推出家用主机平台上的正统新作，这对于一个在过去十几年里几乎保持着每年一款新作频率的人气系列来说，是很难想象的。好在 BNEI 并未放弃“《传说》系列”，在以“《噬神者》系列”制作人富泽祐介领导的开发团队的努力下，五年磨一剑的主机新作《破晓传说》终于熬过了黎明前的黑夜，以“25 周年纪念作”的名义顺利和玩家们见面了。





《破晓传说》相比往作，在画面品质上实现了一大飞跃，利用虚幻引擎 4 打造的游戏画面运用了被称为“Atmos Shaders”的技术，大幅强化了场景及人物的光影和质感，可以说是迄今系列中第一款能够让人有“次世代游戏”观感的作品。此外，虽然优秀的画面是游戏面向一般玩家群体宣传的最大法宝，而本次《破晓传说》在发售前就饱受玩家们关注，除了良好的卖相外，紧跟当下潮流的 PC 版全球同步发售这一商业策略，也可以说是功不可没。

每一代《传说》中，战斗系统都是系统玩法设计的核心，《破晓传说》在战斗系统设计上，沿袭了一些《圣恩传说》的设计思路，攻击术技均为消耗每个人可自动回复的资源 AG，而回复 / 复活型技能则消耗全队共享的资源 CP，加入了跳跃、空中连击 / 术技以及非常关键的精准闪避系统，大幅增强了战斗中连击的爽快感。同时各角色可以随时插入的，具有特殊打断机制的能力“增幅攻击”、通过连击打满敌人的连击槽后可发动的超大伤害“增幅强击”等系统的加入，又让本作的战斗的策略性更上一层。不过已经通关的玩家大概也能意识到，流程中所有的 BOSS 以及大型精英敌人都是全程霸体，连击槽不会提升，无法依靠增幅强击来给予其大伤害的，这也导致了很多常规战斗的连击技巧在 BOSS 战中根本没有用武之地，由此造成了颇为割裂的战斗体验。

《破晓传说》在剧情方面也没有让人失望，尽管存在着展开节奏过快、部分演出表现过于尴尬等日式 RPG 通病，但基于反抗和自由而创建游戏的世界观架构，以及人物的整体逻辑都没有太大问题，最后的 Happy End 也能够让人满意。而相比之下反而是作为系列传统的 ufotable 制作的 2D 过场动画的质量有些拖后腿，而樱庭统创作的音乐虽然打着交响乐的旗号，但在游戏中实际表现也很一般。既然本作已经顺利跨出了“破晓”的一步，那么在 3D 画面技术已经相当成熟的当下，“《传说》系列”不妨可以尝试更进一步的变革？希望续作能够给玩家们带来一款有着全新面貌的《传说》。

进化度：★★★★
点评人：水无月

●DLC时刻

“《传说》系列”卖 DLC 的传统由来已久，不过以往大多都是服装、小道具等对游戏平衡性影响不大的东西，最过分的也莫过于提升经验值获得率等给玩家们提供方便的 DLC。而本作则开了系列贩卖专用术技（而且还颇为好用）的 DLC 的先河，不知道到续作里，《传说》的 DLC 是否又会有什么新一步的进化。



向主流的妥协，
以及Arkane的坚持

死亡循环

机种：PC/PS5
厂商：Arkane Studios
类型：冒险 | 沉浸模拟 + 主视角
版本：中文版
发售日：2021 年 9 月 14 日
对应人数：本地 1 人，在线 2 人
售价：468 港币



《死亡循环》是 Arkane Studios 时隔 4 年之久推出的完全独立新作。游戏的舞台设立在一个名为黑礁岛的岛屿上，那里的时间在同一天内循环重复，主角柯尔特需在一天内击杀 8 名先知者，打破循环，逃出困境，而 Roguelite 中“失败后回归起点”的设定成为了本作故事设定与玩法机制的基础。实际上，在游戏初次公布详细设定之时，笔者对于 Arkane Studios 往自家游戏中加入 Roguelite 要素持保留意见，原因之一是 Arkane 过往作品一直主打精打细雕的关卡设计，而 Roguelite 的其中一特性——随机关卡，显然是浪费 Arkane Studios 的专长。随着更多情报的公开，游戏仅采用了 Roguelite 的其中一点要素，并没有用到随机关卡等常见的 Roguelite 机制。

实际上，除了 Roguelite 外，本作还融入了许多市面上热门游戏的要素，比如玩家有两次复活机会的重生设定、扮演“反派”入侵其他玩家的“维护循环”模式、基于“残渣”与“灌注”的武器装备保留机制、通过取消回复药的携带设定并增加场景补给与调整 AI 行动逻辑，鼓励玩家在潜行与正面战斗两个模式间切换……因此，不难理解为何不少人在刚上手时觉得本作不那么“Arkane”。幸运的是，即便加入了一票主流的游戏要素，本作并无“缝合”游戏要素的味道，与之相反，完整的机制逻辑闭环令这些要素皆为 Arkane Studios 一直强调的沉浸式体验服务，最终打造出了“既不 Arkane 又很 Arkane”的游戏体验。

在循环的开始，玩家通过此前循环获得的新情报，安排并调整新一天的计划和装备配置。虽关卡整体架构不变但细节会随着时间段的变化而微调，因此每一次新循环里的探索，玩家都能学到关于每个地区的新知识，优化自己的行动路线与战斗策略。可以说，在《死亡循环》里，新情报比新武器、饰品，甚至石板技能都更有价值，真正地实现了本作在宣传之初所强调的“知识就是力量”的游戏体验。加上比起以前作品更简单易懂且与循环机制息息相关的故事情节与舞台设定、虽显脸谱化但也足够有趣的角色配音与人物塑造，《死亡循环》成功地将这些要素一体化，构成了由玩家主观探索欲驱动的正反馈体验循环。较为遗憾的是，本作并没有诸如《冤罪杀机 2》的机关宅邸那样令人拍案叫绝的关卡设计。即使如此，对于热衷主动探索游戏世界的玩家而言，《死亡循环》绝对不容错过。



Arkane 浓度：★★★★★
点评人：普罗瑟

●探索时刻

按照本人过往玩 Arkane 作品的习惯，开始游戏前的第一件事情便是将设定中的目标标记给关掉，屏幕那个“终点”没有之后，整个人都更能沉下心来认真探索游戏关卡。通过建筑布局图分析自己所在位置，这种自主探索所获得的满足感可谓拉满。

绝美像素世界

风来之国

机种：NS/PC
厂商：Chucklefish/ 心动网络
类型：冒险 | 动作
版本：中文版
发售日：2021 年 9 月 16 日
对应人数：本地 1 人
售价：80 港币

作为一款开发了足足六年之久的、备受瞩目的国产游戏作品，《风来之国》的成品可以说是具备了能够回应期待的优秀之处。且不论具体流程中的游戏体验如何，一周目 30 小时左右的超长流程 + 海量细节 + 精美绝伦的像素美术，已经足以让许多玩家感到“值回票价”。玩家将操作硬汉“约翰”和神秘少女“珊”，在人类文明几近崩溃的后启示录世界展开冒险。曾经的未知危机改变了世界的格局，而如今我们要继续面对种种怪物，以及致命灾难“黑潮”的威胁。约翰和珊超越血缘关系的亲情，以及旅途中看到的世间百态，都是本作剧情方面的有力支撑，驱动着玩家坚持推进流程。

从宣传期开始，《风来之国》对于经典俯视角“《塞尔达传说》系列”的致敬就是摆在明面上的，而实际的游戏表现虽然没有达到传奇的高度，但也具备自身特色，拥有一定的耐玩度和操作乐趣：约翰作为战斗的主力输出，一口平底锅连续挥击就能将许多敌人打得动弹不得，相当解压；炸弹、“砰砰枪”（霰弹枪）和“火焰权杖”（喷火器）等武器除了强大的威力，还负担了相当一部分的解谜作用。珊的泡泡攻击与约翰配合即可实现高效进攻，而几种隐藏能力无论是功能还是获取过程都令人感到惊喜。

迷宫内必有的隐藏宝箱探索方面，设计得也简单而不失乐趣。这一方面是因为宝箱内往往都是与强化角色能力息息相关的重要物品，升级后可以看到立竿见影的效果，正反馈较足；另一方面也是因为迷宫本身的地形、怪物和环境特效的美术十分惊艳，观光的乐趣一定程度上掩盖了探索、往返跑过程的枯燥。所以总体而言，《风来之国》与大迷宫相关的游玩部分是可以令人基本满意的。

除了迷宫，游戏的城市探索部分也相当具备吸引力。随着约翰和珊旅行的推进，他们会先后抵达几个不同的人类聚落。这些居民区小到一开始的地下矿井，大到第三章早已名声在外的超大“大坝城”，城镇风貌和生活习惯都各





有特色。街道、广告牌、店铺、乃至 NPC 的衣着风格等海量细节赋予了这些场景溢出屏幕的生命力。尤其是大坝城，每次推进一定的主线 / 支线进度，城内几乎所有的 NPC 都会有新的对话或者新的行动产生，而且台词量大的同时保证了每位角色的个性，要完成这样庞大的细节设计实在难得。虽然绝大多数的细节都与流程推进无关，但其中蕴含的探索乐趣和人情味儿依旧让人忍不住再在城里多逛几个小时。“不用玩”的部分也能具备如此强劲的吸引力，这在笔者看来是《风来之国》最大的魅力。

当然，也许是由于开发周期或者成本等方面的原因，本作的主线任务设计中包含了许多往返跑路的内容，流程后期的制作也有所取舍（相较于超级豪华的大坝城）。对这些不足之处如何评判，就见仁见智了。在笔者看来，拥有极高的美术和人文起点的《风来之国》，也许不必要追求“长流程”“多任务”等高消耗的制作目标。基于现状将流程精简，减少重复跑路的任务，把更多精力和成本放在优化大关卡、大任务上，或许可以进一步提升玩家的游戏体验，事半功倍。

总而言之，《风来之国》其中所包含的热忱、真诚以及对细节近乎“贪婪”的追求，足以让它成为近期游戏中最值得关注的作品之一。祝愿开发团队能保持这份热情，在未来带来更好的作品。

细节度：★★★★★
点评人：日立

●可爱时刻

小可爱珊在游戏中的种种动作、表情细节都非常丰富，基本上只要有珊登场的环节，玩家的注意力就很难从这个鬼灵精怪的小家伙身上移开。笔者就常常因为观察她的小碎步和弹性十足的头发而导致走神，操作着约翰撞了好几次墙（约翰：？）。

RTS精神史
创造梦想的40年

文：草莓 编：J 美编：Juxi



The Reason We Stand Here

存在于一个时代之中的所有各种事物，都可以从确定这个时代的根本发展趋势的精神力量出发，获得它所具有的意义。
——威廉·狄尔泰，《历史中的意义》



近年来一个无法忽视的事实，即RTS（Real-Time Strategy，即时战略游戏）似乎迎来了一轮“文艺复兴”。《帝国时代IV》《英雄连3》《家园3》不久后就要陆续面世，势将让RTS再次回归主流玩家的视线；近两年也有像《亿万僵尸》（They are Billions）、《钢铁之师2》（Steel Division 2）、《钢铁收割者》（Iron Harvest）等佳作出现；更不用说《命令与征服》《帝国时代》旧作的重制和无数玩家自发制作的MOD，一直在延续RTS的生命力。

然而，RTS早就不再是电子游戏业界的宠儿，对于一些新生代游戏玩家而言，RTS是一个相对陌生的游戏类型。这一波RTS“文艺复兴”的浪潮甚至可能让一部分玩家感到意外——毕竟，在RTS这一领域盛名在外的暴雪，不久之前才宣布《星际争霸II》停止付费内容更新，而《魔兽争霸III》的重制版也反响不佳，这家公司本身更是深陷丑闻。“战争”似乎已经结束了。

事实上，RTS的快速发展和急转直下，是一段相当具有戏剧性的故事，这是多年之后人们愿意回顾它的主要动因。近年来，也不断有作者撰文，回顾RTS的曲折历史。“魔兽”“红警”“星际”“帝国时代”...... 这些名字如同彗星一般，亮闪闪地划过20世纪末的夜空，之后却忽然“消失不见”。此后，与RTS有深厚渊源的MOBA逐渐崛起，如今依然是最主流的电子竞技游戏类型之一。

不过我们可以说，RTS历史的戏剧性当中也蕴含着必然性。从事件的角度看，如果说20世纪末（更准确地说，是从1995年到2000年前后）RTS的“爆发”是意外，是插曲的话，那么RTS所折射的数十年来电子游戏设计的探索与进步，就不仅仅是必然，更代表着电子游戏的一个“梦想时代”。

“精神史”不是一个常见于汉语的词汇。在日语中，“精神史”（せいしんし）翻译自德语Geistesgeschichte，其中Geschichte就是“历史”，而Geist既可作“精神”“灵魂”解，又有“意识”“理性”的意思。所谓精神史，就是从历史长河中涌现出的各种重要的理念、思想变迁出发，把握脉络、分析其历史的意义。这一概念因德国哲学家弗里德里希·迈内克（Friedrich Meinecke）和威廉·狄尔泰（Wilhelm Dilthey）的研究工作而知名。

狄尔泰在他的著作《历史中的意义》中写道：“存在于一个时代之中的所有各种事物，都可以从确定这个时代的根本发展趋势的精神力量出发，获得它所具有的意义。”而英国著名哲学家、历史学家罗宾·乔治·科林伍德（Robin George Collingwood）也说过著名论断：“一切历史都是思想的历史”。现在，就让我们试着从RTS历史当中出现的一些重要事件及其背后的思想、理念入手，回顾RTS 40年的辉煌和风雨。

From This First Step

计算机的战争游戏必须充分优化，以发挥计算机的强项。同时，它必须避免技术的弱点。它们必须与桌上游戏完全不同。

——克里斯·克劳福德，《未来的计算机战争游戏》，《计算机游戏世界》第 1 期

RTS 这一概念最早可考的出处，来自纳塔尔大学教授艾伦·萨托里 - 安格斯（Alan Sartori-Angus）在计算机杂志《Byte》介绍他制作的游戏《征服宇宙》（Cosmic Conquest）的文章；而作为一种游戏类型的名称，RTS 一词因西木工作室（Westwood Studio）的布雷特·斯佩里（Brett Sperry）将其用于定义《沙丘 II》（Dune 2）而广为人知，《沙丘 II》本身也被公认为世界上第一款现代 RTS。

不过，创作理念与作品的相关性，并不代表着它们一定是同时发展的。对于“即时战略”概念的设想，还可以追溯到更早。这一设想和随之而来的实践，成功地引发了一场认知革命，给 RTS 的诞生创造了必要的条件。

上世纪 70 年代末，通过雅达利 2600，雅达利第一次将电子游戏带进了美国家庭，而移植作品《太空侵略者》（Space Invader）的大获成功，让游戏业界看到了未来。受此刺激之下，一些策略类型的游戏也自然而然地出现了。

在那时，策略游戏还没有今天“回合制”与“即时制”之争的说法。说到策略，就是回合制；说到回合制，就是策略……更具体地说，当时策略游戏的主流源自桌面游戏，而当时桌面策略游戏的典型代表，是 1957 年由 Albert Lamorisse 发明、孩之宝（Hasbro）发行的桌游《大战役》（Risk）。早期的游戏设计师所做的，就是将既有的桌面策略游戏搬上电脑屏幕；而这些电子游戏的先行者们也普遍认为，战争游戏在电脑上的形式不会跳出桌游设定好的大框架。如今看来，这一观点很像把汽车看作是“没有马的马车”，但我们要理解这些观点的历史局限性。

第一次真正为策略游戏指出“即时”方向的，是著名的美国游戏设计师、GDC 开发者大会的创办人之一——克里斯·克劳福德（Chris Crawford）。

1974 年，克劳福德还在密苏里大学读物理学硕士。有一天，他在大学的计算机中心偶然看到一位同事，这位同事正在着手把 Avalon Hill 公司的桌游《闪电战》（Blitzkrieg）“移植”到电脑上。这一偶遇让他大受启发，随后他用业余时间开发了他的第一款，同时也是最早的“回合制策略”游戏之一——《Tanktics》的原型。1978 年，他完成了这部作品，以 15 美元的价格公开售卖，卖出了大约 150 份。一段时间后，他加入了雅达利，为雅达利 400 型电脑设计了另外一部回合制策略游戏《东部战线》（Eastern Front）。

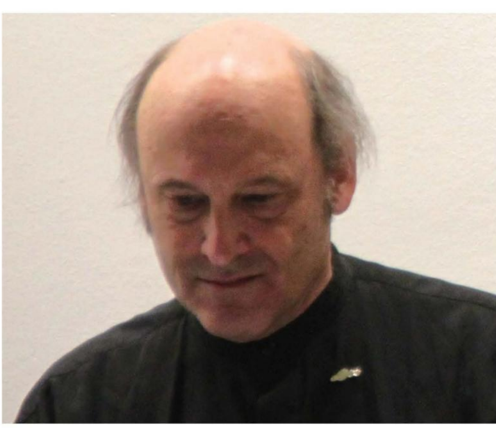
1981 年，《计算机游戏世界》（Computer Gaming World）创刊。当时已经有不小名气的克劳福德应邀为创刊号写了一篇文章，主要讨论战争游戏在电脑上的未来。

在这篇文章中，他提出了 5 个预言：

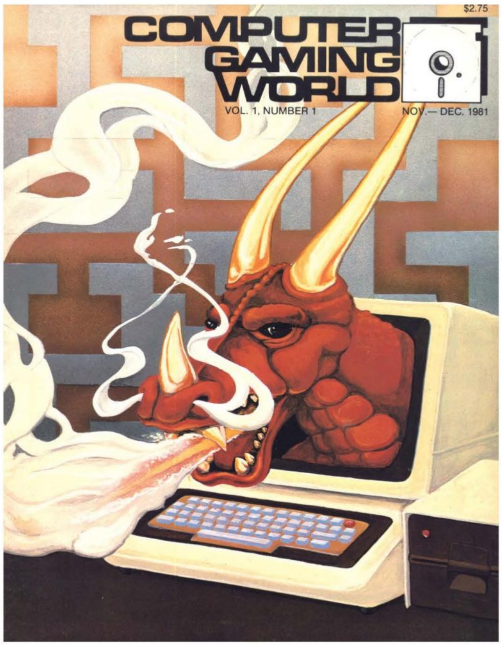
- *电脑的算力让玩家可以从游戏的“操作员”角色中解放出来，集中精力作为“玩家”享受游戏。*
- *电脑将带来真正的“情报受限”的战争游戏。*
- *电脑可以让玩家随时与智能的对手对战。*
- *电脑将允许实时游戏。*
- *电脑将允许多个玩家联机游戏。*

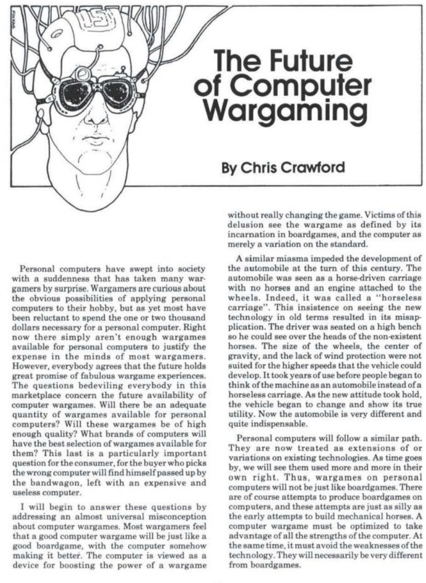


▲《大战役》桌游是早期策略类电子游戏的源头。



■克里斯·克劳福德





The Future of Computer Wargaming

By Chris Crawford

Personal computers have swept into society with a suddenness that has taken many wargamers by surprise. Wargamers are curious about the obvious possibilities of applying personal computers to their hobby, but as yet most have been reluctant to spend the one or two thousand dollars necessary for a personal computer. Right now there simply aren't enough wargames available for personal computers to justify the expense in the minds of most wargamers. However, everybody agrees that the future holds great promise of fabulous wargame experiences. The questions bedeviling everybody in this marketplace concern the future availability of computer wargames. Will there be an adequate quantity of wargames available for personal computers? Will these wargames be of high enough quality? What brands of computers will have the best selection of wargames available for them? This last is a particularly important question for the consumer, for the buyer who picks the wrong computer will find himself passed up by the bandwagon, left with an expensive and useless computer.

I will begin to answer these questions by addressing an almost universal misconception about computer wargames. Most wargamers feel that a good computer wargame will be just like a good boardgame, with the computer somehow making it better. The computer is viewed as a device for boosting the power of a wargame without really changing the game. Victims of this delusion see the wargame as defined by its incarnation in boardgames, and the computer as merely a variation on the standard.

A similar miasma impeded the development of the automobile at the turn of this century. The automobile was seen as a horse-driven carriage with no horses and an engine attached to the wheels. Indeed, it was called a "horseless carriage". This insistence on seeing the new technology in old terms resulted in its misapplication. The driver was seated on a high bench so he could see over the heads of the non-existent horses. The size of the wheels, the center of gravity, and the lack of wind protection were not suited for the higher speeds that the vehicle could develop. It took years of use before people began to think of the machine as an automobile instead of a horseless carriage. As the new attitude took hold, the vehicle began to change and show its true utility. Now the automobile is very different and quite indispensable.

Personal computers will follow a similar path. They are now treated as extensions of or variations on existing technologies. As time goes by, we will see them used more and more in their own right. Thus, wargames on personal computers will not be just like boardgames. There are of course attempts to produce boardgames on computers, and these attempts are just as silly as the early attempts to build mechanical horses. A computer wargame must be optimized to take advantage of all the strengths of the computer. At the same time, it must avoid the weaknesses of the technology. They will necessarily be very different from boardgames.

3

◀《计算机游戏世界》创刊号封面。克劳福德的文章是这一期的主打文章。

可以看到，克劳福德的预言包含了现代 RTS 的很多基本特征，如联机、战争迷雾（Fog of War）、AI 等。值得一提的是，他的《东部战线》就搭载了一个非常不错的 AI。当时有一位游戏评测人这么描述：“《东部战线》的 AI 非常聪明；当你在决策的时候，AI 也在同时决策，你动作越慢，AI 的思考就越成熟。还有什么办法能迫使玩家快速思考呢？”

虽说上面这是一个反问句，但办法当然有，那就是让游戏里的一切都实时进行——这更体现出克劳福德观点的超前性。此前，“实时”这一概念通常被用于街机上面的动作游戏，一方面是因为动作游戏需要即时响应，另一方面是因为当时街机的图形处理速度要快于家用电脑，而即时游戏本身对性能的要求也比较高。“在战略游戏中加一点即时元素”，这样的想法在当时闻所未闻。

克劳福德并不是写文章时才想到要引入“即时”的概念。1982 年，他的新作《外籍兵团》（Legionnaire）发售，现在通常认为这部作品是最早的 RTT（Real-Time Tactics，即时战术游戏）之一。不过在它之前，就已经有人尝试将即时与策略的要素结合起来。这部作品就是由 Don Daglow 于 1981 年完成的《乌托邦》（Utopia）。

当然，说是策略游戏，是因为《乌托邦》涉及到两个海岛势力的对抗，实际的游戏玩法更接近于经营模拟。如果你觉得“还是种田适合老子”，甚至可以只玩单人模式，完全忽略另外一个海岛。也许有人会对将这部作品作为 RTS 起源感到迷惑，但《乌托邦》做到了在玩家决策的过程中，一切游戏里的影响要素——自然气候、海盗袭击、内部动乱等等，都是实时发生的。因此，广义地看，《乌托邦》可以说是世界上第一款 RTS 游戏。



▲《乌托邦》被普遍认为是 RTS 的始祖。

同时，《乌托邦》的经营要素，开启了“城市建造”（City-Building）这一策略分支的先河。后续属于这个分支的即时战略游戏有“《工人物语》（The Settlers）系列”“《亚诺》（Anno）系列”，以及近期即将迎来续作的《冰汽时代》（Frostpunk）等。巧合的是，当几年后威尔 · 莱特（Will Wright）设计出《模拟城市》时，帮助他发行这款游戏的高管正是 Don Daglow。

《乌托邦》和《外籍兵团》之后，逐渐有一些开发者尝试制作即时策略游戏。直到不久之后的 1983 年，影响深远的雅达利大崩溃降临美国游戏业。为了维持运营，一些开发商开始转为 Commodore 64 等个人电脑平台开发游戏，这一风潮一直持续到 1985 年 NES（即 FC）在美国上市才告一段落。因而，雅达利大崩溃在一定程度上推动了即时战略在电脑上开花结果。

也正是这一年，布雷特·斯佩里和路易斯·卡斯尔（Louis Castle）两个美国人合作，在拉斯维加斯创立了西木工作室。

Everyone's Looking for the Answer

“很显然，（在这个版本中）看着文明的发展就像是看着油画变干一样。游戏内的行动是如此无聊，以至于说不定过一会儿就有人把游戏重做一遍了。”

——席德 · 梅尔，《文明》设计师

到了 1990 年，市面上已经出现了不少引入“即时”要素的策略游戏。那时还极具先锋气息的 EA 发行了策略游戏《Modem Wars》，由设计了早期知名策略游戏《M.U.L.E.》的 Dan Bunten 制作。《Modem Wars》是两个玩家用“猫”联机对战的策略游戏；Dan Bunten 后来又制作了《Command HQ》，这部作品同样拥有即时元素。

同期在世嘉 MD 平台发行的《离子战机》（Herzog Zwei），将建造要素引入到射击游戏当中。现在你在网络上搜索“最早的 RTS”，多半会看到有人提到这款游戏的名字，甚至有人指出这是 MOBA 的前身。不过，当时这款游戏并不广为人知。

与此同时，在 1989 年，Bullfrog Productions（牛蛙工作室）推出了《上帝也疯狂》（Populous）。在游戏中玩家扮演神祇，指挥操纵引导“追随者”；玩家可以使用神的力量，以奇迹或灾难干预世界的发展，并消灭敌对神祇的追随者。类似的游戏后来被称作“上帝游戏”（God Game），作为策略游戏的一个分支逐渐被业界接受。第二年，《上帝也疯狂》的设计师 Peter Molyneux（他也是《神鬼寓言》的制作人）用相同的引擎开发了《Powermonger》，也实践了现代 RTS 的一些理念。

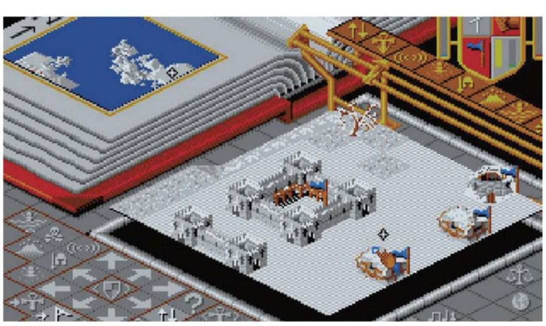
“即时”策略游戏一个接一个地推出，看上去离第一款 RTS 横空出世也不远了！事实上，真的有那么一部著名的游戏系列可能会以 RTS 的形态与我们见面，它就是席德 · 梅尔（Sid Meier）的《文明》。

席德 · 梅尔后来接受采访时说，《文明》的点子最初也是来自《大战役》这样的桌面游戏；此外，一款叫做《帝国》（Empire）的回合制策略游戏也对其产生了很深的影响。在《海盗》《铁路大亨》等作品获得成功，席德 · 梅尔创办的 MicroPorse 也小有名声后，他开始思考如何将这些战略游戏变得更好玩。后来，他和一位慕名而来的游戏设计师布鲁斯·谢利（Bruce Shelley）合作，开始着手《文明》的开发。

1990 年，席德 · 梅尔拿出了游戏的第一个 Demo。此时，《文明》与他们早前开发的《铁路大亨》类似，是一款即时制且混合了上帝游戏和模拟城市要素的游戏。这也不



▲《离子战机》被认为是动作 RTS（Action RTS）的早期实践。也许很多人不知道的是，《DOTA 2》也宣称自己是动作 RTS。



▲《上帝也疯狂》等“上帝游戏”是 RTS 的灵感来源。



▲ 席德 · 梅尔（左）和布鲁斯 · 谢利（右）。



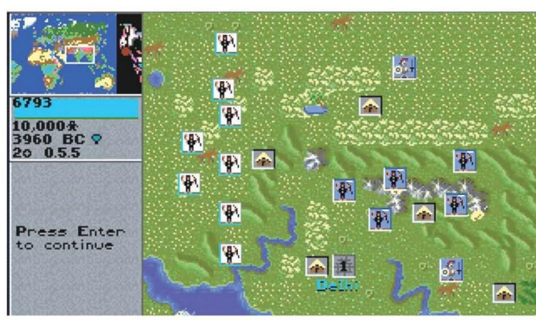
▲“《文明》系列”历经发展，成为最知名的回合制策略游戏之一，在玩家群体中有“再来一回合”的美誉。

奇怪，因为威尔·莱特的《模拟城市》当时已经发售，并获得了极高的评价。

但是，没有人对这个采用了即时制的 Demo 感兴趣。席德·梅尔认为，即时制的采用让游戏变得“缺乏激情”，就像是看着一幅画好的油画变干一样无聊。“有时，游戏开发了 6 个月，但之后我们会说：‘这个进展确实不是我们想要的’。《文明》就是这样的一款游戏。”

布鲁斯·谢利在《文明》开发过程中，是唯一全程参与游戏测试的人。他后来回忆这段故事时，指出当时的管理层对席德·梅尔拿出的东西也没有信心，因为即时战略游戏已经在电脑上发展了十多年，它看上去仍然比较小众，给公司带来的收益相对不大。过了一段时间，MicroPorse 的联合创始人、席德·梅尔的朋友 Bill Stealey 找到《文明》开发组（实际上只有两个人），要求他们先去开发一款名为《秘密行动》（Covert Action）的谍报游戏。Bill Stealey 是一位飞行模拟爱好者，他对策略游戏不是很感兴趣，他更希望 MicroPorse 成为一家每年都能发行飞行模拟“年货”的游戏公司。同意《文明》的开发，完全是因为《铁路大亨》的成功令他“相信”席德·梅尔。

虽然如今我们看不到《文明》最初的样子，但从为数不多的媒体采访中，依然可以大致猜出问题所在：受限于当时计算机的处理能力，屏幕很难出现过多的可控制单位，这让“即时制”策略的节奏显得偏慢——具体到《文明》，开发者想在游戏中做出横跨多个历史时代的体验，这放大



▲《文明》最初的 demo 采用了即时制。

了上述问题的严重性。根据席德·梅尔的说法，一局《文明》的时长规划从一开始就定为几个小时，而数小时的即时制游戏会给玩家带来巨大的压力，显然即时玩法在这里碰壁了。

后来，席德·梅尔选择将游戏框架改为回合制，《文明》大获成功。尽管《文明》对两位开发者来说意义都非常重大，但席德·梅尔本人还是在这段时间内离开了 MicroPorse，这家公司于不久之后因财务问题衰落。与他共事的布鲁斯·谢利随后也离开了。他当然忘不了与席德·梅尔共事的日子，而若干年之后，他将在另外一个工作室大放异彩。

The Story Begins

“《沙丘 II》始于我为自己设定的一个挑战。”
——布雷特·斯佩里，西木工作室游戏设计师



▲时隔多年，西木工作室的几位老员工因《命令与征服》重制版而重聚。从左至右依次为：岩石壁画（Petroglpyh Games）总裁 Mike Legg、“《命令与征服》系列”作曲家 Frank Klepacki、重制版制作人 Jim Vessella、《命令与征服》社区经理 Ted Morris。

在拉斯维加斯的某个下午，已经成立了好几年的“西木工作室”的成员们开会讨论。

他们觉得，自己的机会来了。

1985 年成立的西木工作室，在这时可不是名不见经传的小作坊，其实在《沙丘 II》之前，他们已经声名鹊起。西木的特殊之处在于，作为一个不到 50 人的小型工作室，他们能在相当短的开发周期内，横跨多种游戏类型，推出比较成功的作品。

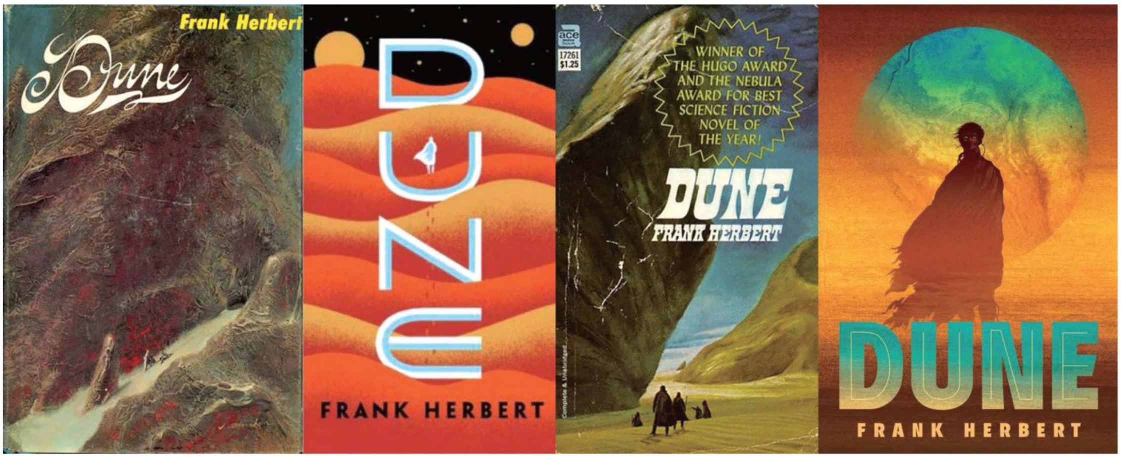
在成立后的短时间里，这家工作室做的是移植游戏的工作。虽然有时会拖延时间，但他们的移植工作广受客户赞誉，到后两年他们甚至被允许给移植游戏添加新要素。1988 年，他们制作了 RPG《火星传说》（Mars Saga），之后制作了 RTT“《战斗科技》（BattleTech）系列”，随后是 RPG《魔眼杀机》（Eyes of the Beholder）——这部作品取得了商业成功。在《沙丘 II》大获好评之后，他们依然积极尝试不同的游戏类型，不仅有《命令与征服》，还包括《The Legend of Kyrandia》等 RPG，与电影同名的外传性质的 3D 冒险游戏《银翼杀手》，以及一款基于迪士尼《狮子王》改编的平台动作游戏……

这些暂且不提，我们回到《沙丘 II》的开发上来。

《沙丘》是弗兰克·赫伯特（Frank Herbert）于 1965 年创作的科幻小说，曾荣获星云奖和雨果奖，是炙手可热的大型 IP。在众多意向者当中，包括了维珍互动（Virgin Interactive，当时还是 Mastertronic）的老板马丁·阿尔珀（Martin Alper），他想利用《沙丘》这个 IP 推出电子游戏，但是由于《沙丘》授权价格高昂，他一直未能下手。

1984 年，知名导演大卫·林奇（David Lynch）执导的同名电影《沙丘》上映。出人意料的是，由于各种因素，电影遭遇了评价和票房的双失败，让粉丝大失所望，连导演本人也不愿意过多讨论这部作品。在这样的背景下，阿尔珀终于出手，买下了《沙丘》IP 的改编权。

关于《沙丘 II》的由来，这里还有一个小插曲。在阿



▲《沙丘》是知名的科幻小说。

尔珀与西木洽谈之前，这家美国的公司已经开始和另外一个叫 Cyro 的法国游戏公司合作，准备推出一款《沙丘》同名游戏。Cyro 的成员很多都是《沙丘》原著小说的忠实粉丝，这样安排似乎是合情合理的。几个月后，Cyro 拿出了设计稿，但维珍互动的管理层却批评他们设计的游戏“过于法式美学”，不符合美国人的口味；同时，这部作品融合了冒险与策略的要素，而美国方面并不认为这样的设计会得到成功。后来，美国方面干脆直接威胁说，要取消掉这个项目。

这下西木的机会真的来了。阿尔珀认为相比法国人，在美国市场打出名气的西木更适合《沙丘》游戏的开发；除此之外，由于当时美国与欧洲市场的主流游戏机种有差异，而西木此前恰好就是做移植出身，这一点又使得他们看上去更能“适应全球市场”。寻求商业成功的维珍互动，和对《沙丘》感兴趣、正在尝试制作“即时战略”的西木，两者一拍即合。

然而世事难料。没过多久，阿尔珀突然听说法国那边的《沙丘》竟然还在开发，已经耗费了大量预算；同时，知道自己的项目处在生死一线的 Cyro 方面火速派人与阿尔珀见面，拿出了一本极其详尽的新版设计稿。这让阿尔珀陷入了两难境地，他发现 Cyro 和西木的项目他都喜欢——“只选一个的话根本就没法选啊”。

最终的解决方案更是令人瞠目结舌：公司决定两者都会发行，但西木工作室的《沙丘》项目要更名为《沙丘 II》；更奇特的是，两部看上去有前后作关系的作品，玩法完全不同且不说，发售日根本就没隔多久。西木当然对这样的处理很不满意；事实上，尽管《沙丘 II》是他们的第一款成功的 RTS，但在《沙丘 II》之后，西木工作室暂时搁置“《沙丘》系列”。版权问题太过复杂，他们想要自己的 IP。

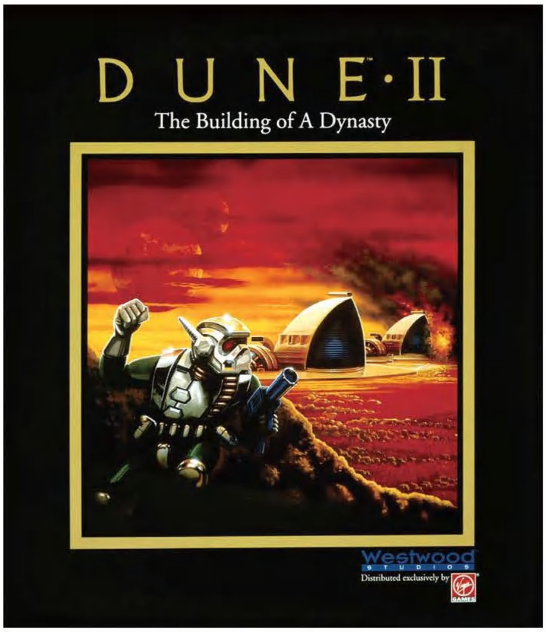
不过，这不妨碍制作人布雷特 · 斯佩里、主程序乔 · 博斯蒂克（Joe Bostic）等西木成员对《沙丘 II》百分之百的投入。斯佩里在 2009 年接受了 GameSpot 的采访，他回忆游戏开发历程时说：“《沙丘 II》始于我为自己设定的一个挑战。挑战之处在于，如果《魔眼杀机》的实时性可以与资源管理和动态（的策略）相结合，这样的策略游戏的好玩程度，也许会超出我们所及……但是该怎么做呢？在我决定使用《沙丘》的设定开始制作游戏前，我就在研究这个问题的答案了。”

这一答案从哪里去找呢？实际上，西木的团队并没有完全“重新发明”什么，但是他们将迄今为止出现过的最合适的设计统统安排在《沙丘 II》一款游戏之中。《上帝也疯狂》让他们确定了基于鼠标的控制方法，游戏操作变得容易上手；席德 · 梅尔《文明》中的科技树等要素则启发了《沙丘 II》，这一特性在开发的最后一刻被加入其中。一名维珍方面负责对接西木的高管则说，他有一天看到西木工作室的人都在玩《离子战机》——也许他们也从这里获得了一些启发。顺带一提，《离子战机》的游戏名 Herzig Zwei 是德语，翻译成英语则是“Duke 2”，和“Dune 2”仅一字母之差：这可能是历史给我们留下的一个冷笑话。

那么，是什么让《沙丘 II》能够成为影响后世的名作？或者说，《沙丘 II》做对了什么？

首先在于核心的游戏机制。《沙丘 II》的最核心要素，可分为探索、资源收集、建造和战斗四个部分。这四个部分环环相扣，为玩家提供了明确而完整的任务导向。尽管与所谓的《文明》式 4X 相比，它还缺少外交等大战略要素，但是作为对局部冲突的策略模拟，《沙丘 II》某种程度上也可以说是“小 4X”。

与《沙丘》原著小说相同，游戏里香料是非常重要的资源。游戏设计者有意将香料资源产地（也许你更熟悉的一个词是“矿区”）安排在地图开阔处，而“采矿”的单位



▲《沙丘 II》封面。



▲第一款现代意义上的 RTS《沙丘 II》。

也被设定得非常脆弱，这样就在“矿区”附近制造了战术点，玩家需要与对手就这些关键位置展开激烈争夺。《沙丘 II》的官方 FAQ 里甚至直接提到了所谓“饥饿玩法”，就是控制地图资源点、破坏对方的经济，进而扩大优势。多样化的单位，使得玩家在执行策略时拥有了更多的可能性。

此外，作为后续 RTS 的“标配”，《沙丘 II》也引入了战争迷雾。克劳福德在前面的文章也指出过，计算机能带来“情报受限”的战争游戏，而战争迷雾就是其中的关键因素。游戏开局时，敌方的行动和大部分地形对玩家是不可见的；随着玩家的单位对地形进行摸索，地图才逐步变得可见。作为席德 · 梅尔《文明》灵感来源的《帝国》，以及克里斯 · 克劳福德的《坦克战术》都已经出现了某种形态的“战争迷雾”，但是在《沙丘 II》这里，它的完成度要更好。战争迷雾与科技树、小地图等要素一起，为《沙丘 II》增加了可玩性。而节奏设计以及对电脑对手的成长安排也为本作锦上添花。不过《沙丘 II》最重要的突破实际上是一个技术问题：寻路设计（Pathfinding）。

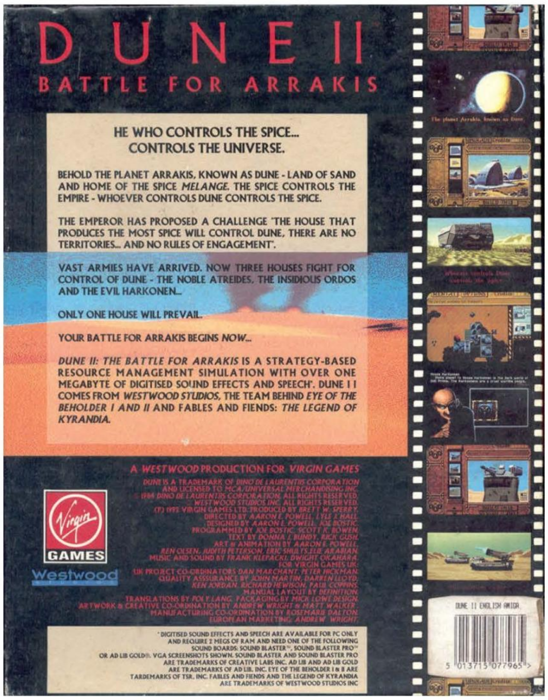
也许今天看来，鼠标点击之后，角色或单位自动移动到对应的位置是一件理所应当的事情，甚至有些朋友听到“自动寻路”这个词的时候还会微微皱眉——这个词在今天很容易和一些粗制滥造、忽视流程引导的网页游戏联系在一起。实际并非如此，即使是在今天，大量单位的同时寻路依然是算法上需要解决的问题之一。更不用说在 1990 年前后，连单个单位的寻路都没有一个高效的解法。



▲长期困扰 RTS 游戏的就是寻路问题。



▲在后来的《命令与征服 泰伯利亚之日》中，乔 · 博斯蒂克通过编写寻路算法，解决了众多士兵单位过桥的问题。



▲《沙丘 II》的包装。

斯坦福大学的网站上如今还保留着一些研究人员的公开讨论邮件（若想阅读这些邮件，可以访问 https://theory.stanford.edu/~amitp/Archives/Pathfinding1.html），可以看到，在 1996 年，为了解决寻路问题，研究者们还在提出各种各样的“馊主意”，包括但不限于把所有不可通过的障碍物修改成“沼泽”式、在容易出错的地方增加“中转结点”、给前往不同方向的单位设计“红绿灯”等等。

即使是如编写《沙丘 II》核心程序逻辑的“技术大牛”乔·博斯蒂克，在当时也无力解决大规模的寻路问题。不过，他给不同的单位设定了不同的寻路算法，测试的效果尚可。然而这也给《沙丘 II》留下了一个巨大的遗憾：无论是使用鼠标还是键盘，玩家每次只能控制一个单位。

整体上看，《沙丘 II》以相当高的完成度，交出了一份不错的答卷。布雷特 · 斯佩里把这部作品定义为“即时战略游戏”（Real-Time Strategy games），作为游戏类型的 RTS 从此就正式诞生了。当然比较有趣的是，负责发行的维珍方面并没有听说过“RTS”这回事，他们的市场营销部门绞尽脑汁，想出了“具有重度即时战斗要素的、基于战略的资源管理模拟游戏”这样的蹩脚名字。

《沙丘 II》的开发结束后不久，在西木监督整体项目进展的联合创始人路易斯 · 卡斯尔接到了维珍总裁理查德 · 布兰森（Richard Branson）的一通电话。

“你好，路易斯，我是理查德。我想收购你的公司。”

Shining Ideas

“《《沙丘 II》》游戏确实很有趣，但是它有几项明显的缺陷。最值得留意的就是我和我的朋友只能与电脑对战；很显然，对于这种游戏风格而言，多人对战才是理想的。”
——帕特里克·怀亚特，暴雪游戏设计师

摆在西木面前的选择并不多。《沙丘 II》虽然取得了商业成功，但是开发《沙丘》续作需要支付高昂的授权费，绑定在《沙丘》IP 上很可能是一笔亏本买卖——所以他们急需充足的资金来打造属于自己的 IP。向他们抛出橄榄枝的有维珍游戏，以及雪乐山（Sierra）；雪乐山开出了更高的价格，但是维珍承诺给予西木更多的自主权，布雷特·斯佩里最终也选择了继续与维珍合作。

虽然加入维珍游戏后的西木已经将下一款“野心勃勃”的 RTS 提上日程，却被一位有力竞争者捷足先登了。

暴雪（Blizzard）开发《魔兽争霸》的缘起，与西木工作室开发《沙丘 II》竟有几分相似之处。如果说《上帝也疯狂》《模拟城市》等模拟游戏为拉斯维加斯的西木带来了灵感，那么《沙丘 II》则为洛杉矶的暴雪带来了狂热。暴雪的前雇员、《魔兽争霸》的主要开发者帕特里克·怀亚特（Patrick Wyatt）说，他们的团队玩《沙丘 II》简直停不下来，每天他们的团队都在互相比较使用的战术策略。

不过，他们很快发现了《沙丘 II》存在的一些大问题。说是问题，其实很大程度上是“不满”：怎么就没有一个多人模式呢？

他们决定自己动手。此时，名字还叫做 Silicon&Synapse 的暴雪主要的业务是制作一些 SFC 平台的游戏；1993 年他们开发了《失落的维京人》（The Lost Vikings），反响还不错，于是他们决定用维京人题材开发一款类似《沙丘 II》的 RTS。做着做着团队发现，如果使用维京人题材，在单位多样性等方面他们很难超越《沙丘 II》，而这导致的直接后果就是：游戏不好玩。

暴雪总裁阿伦·亚德翰（Allen Adham）此时提出购买《战锤》版权的方案，以此作为游戏的基础设定。这个主意并不差，而且后来确实有人这么做了；但也许是看到了西木工作室对《沙丘》的态度，又也许是因为他们此前的开发经历，其他人大多倾向于开发自己的 IP。此后暴雪内部还讨论过越战以及罗马帝国等主题，不过在暴雪的艺术总监敲定使用《龙与地下城》式的奇幻设定时，他们觉得找对方向了。

怀亚特在《沙丘 II》的基础上，试着对游戏加以改进。他首先仿照 CAD 软件的操作风格，允许玩家一次选中多个单位，下达同样的命令。当然，他也碰到了乔·博斯蒂克暂时没能解决的寻路问题；此外，允许同时控制过多单位在设计上可能会鼓励“人海战术”，降低游戏深度。在仔细权衡后，能同时选中的单位上限被定为 4 个。同时，他还添加了一个分组编队系统，方便小队战术的管理。

一次次头脑风暴中，暴雪的开发团队想到了很多点子。比如上面提到的分组编队，实际上是因为无法实现“自动编队”，退而求其次的办法。一位开发成员提出了类似《上帝也疯狂》的自动生产“农民”基础单位的设定，但被其他人否决，理由是这样会让游戏变得复杂。他们甚至考虑过“英雄”的设计，不过最终也没能实现。如同大多数游戏公司一样，团队被要求在 1994 年圣诞节之前让游戏上市，开发周期只有一年半左右的他们并没有时间将《魔兽争霸》打造到最好的状态。他们决定尽全力实现他们想要的 RTS 核心功能：联机对战。

实现联机功能，哪怕只是局域网联机，在当时高速以太网尚未普及的情况下，是非常困难的事情。怀亚特的处理方式是不传输完整的“实时状态”，只将玩家的命令操作传输到对方的机器进行“同步”。必须指出，这个指导思路很好；但实际测试时，问题多多。如同“蝴蝶效应”一样，一旦传输的命令执行上出现了小的偏差，放大到整局对战中就会造成严重的 BUG。在一次测试对局中，怀亚特和他的一位同事惊奇地发现，他们两个人竟然同时赢了。

问题的严重性，使得暴雪一度考虑过取消多人模式。实际上，我们也并不清楚开发团队到底有没有在游戏上市时真正解决这个问题。不过，由于《魔兽争霸》为 RTS 引入了多人联机这一重要元素，令其得以脱颖而出，一年内就卖出了 40 多万套。

当然，西木也没有停滞不前。一年之后，随着《命令与征服》的推出，RTS 的市场热度被彻底引爆。

他们向世界宣告：Welcome Back, Commander.



◀《魔兽争霸》支持局域网对战。

Raise the Volume More and More

> *“人们一直期待有趣的游戏，但是对于每一部《命令与征服》或者《半条命》《暗黑破坏神》，期望值都在提高。人们希望新作继承过去的一切，并做到更多。对于玩家而言，这种要求并非不可理喻，但这让开发时间和成本飞涨。”*
>
> *——Erik Yeo，《命令与征服》设计师*

西木工作室三年的“沉寂”是值得的。相信每个人在第一次打开《命令与征服》时，都会不由自主地沉浸在它的故事设定与艺术风格当中。GDI与Nod兄弟会风格迥异、各具特色，他们为了矿物“泰伯利亚”（Tiberium）的争斗精彩纷呈，凯恩更是众多玩家过目难忘的角色。CD-ROM的时兴让西木工作室决定花大功夫制作真人演出的动画，他们甚至在游戏安装过程中也别出心裁，设计了一个叫做“EVA”（此EVA非彼EVA）的AI，希望给玩家带来“沉浸感”。

《命令与征服》在《沙丘II》基础上全面进化，游戏素质极其优秀。在寻路设计上，《命令与征服》支持多单位选择和分组，且不限数量；更重要的是，博斯蒂克使用了颇具技巧性的办法，基本解决了多单位在2D环境下的寻路问题（但是由于早期版本有BUG，仍然招致了一些批评）。游戏节奏上，《命令与征服》相比《沙丘II》更加爽快，配合新支持的局域网对战，弥补了此前作品的缺憾。游戏发售后，玩家们甚至自制了用于“互联网在线对战”的工具和平台。

不过，《命令与征服》获得商业成功的另外一个重要因素，是现代战争题材。《沙丘》之后，西木寻求打造自己的IP，最初乔·博斯蒂克等人计划采用幻想世界设定（他们也接触过《龙与地下城》），但布雷特·斯佩里坚持选择现代战争。路易斯·卡斯尔后来回忆说：“他（布雷特）认为以后的战争不会是国与国之间的冲突，而会是西方世界与一个无中心政府的恐怖组织之间的斗争。”

斯佩里所暗示的，自然是20世纪90年代以来的全球巨变。1991年1月17日，针对伊拉克入侵科威特而爆发的海湾战争，美国在这场战争中使用了大量高科技武器，体现了对伊拉克强大的制空优势和信息战优势。更重要的是，这场战争是人类首次通过卫星电视直播的形式关注战争进展，联合国军“闪电战”般的压制给全世界民众（当然也包括美国民众）造成了巨大冲击。不久之后苏联解体，冷战宣告结束；1994年，车臣战争爆发……尽管距离911事件还有几年，但“现代战争”的元素已经逐渐开始融入美国流行文化。

《命令与征服》的设定就是在这样的背景下敲定的。《沙丘II》中的科幻味被更加写实的军用车辆和地形所替代，而矿物资源“泰伯利亚”取代了香料，为游戏增添了一抹战争色彩。据博斯蒂克回忆，“泰伯利亚”的灵感来自于1957年拍摄的科幻B级片《巨石怪》（The Monolith Monsters）。至于Nod兄弟会，某种程度上可以看作西木工作室对“恐怖组织”的一种想象。

1995年9月26日，《命令与征服》在DOS平台发售，瞬间引爆了玩家的购买热情。仅仅一年，游戏就售出超过100万套。不久后，衍生作品《命令与征服 红色警戒》让RTS在游戏文化上再次留下了浓厚一笔。架空的假想二战设定引人入胜，游戏节奏更加爽快，作曲家Frank Klepacki的《Hell March》也成为一代名曲。“西木头”刻意放大了对战阵营之间的差异，这无意中让苏联阵营的坦克集团冲锋（Tank Rush）变得极其强大，而这种战术也在一部分玩家群体中引起强烈共鸣，认为这种爽快感才是《红色警戒》的醍醐味。

暴雪自然也没有坐以待毙。事实上，他们的团队根本没有时间“坐”下来：当时暴雪的母公司Davidson & Associates看到《魔兽争霸》销量喜人，就要求暴雪开发续作，且必须在当年圣诞节前发售。因此《魔兽争霸II 黑潮》（Warcraft II: Tides of Darkness）的开发时间相对很短，只有不到一年的时间。

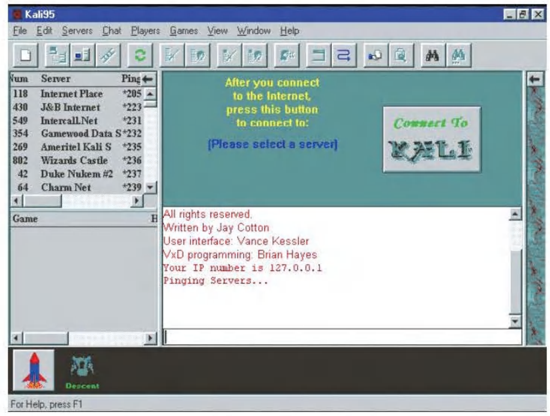
令人惊奇的是，暴雪不仅按时完成了任务，更创造出了一部突破创新之作。

《魔兽争霸II 黑潮》在RTS历史上创造了很多个“首次”。《魔兽争霸II》允许玩家自由建造建筑，增加了战术深度；强化了海战要素，甚至内含有完全依赖海战的地图，将海上单位提到与陆上单位同等重要的程度；最值得称道的是改进的“双层战争迷雾”系统——在《魔兽争霸II》之前，战争迷雾的探索是一次性的，只要一个区域被探索，此后那个区域就一直对玩家可见，这显然是不够拟真的。暴雪在普通的战争迷雾之上叠加了一层战况迷雾，如果区域已被探索但没有单位视野覆盖，则玩家只能看到区域地形，看不到是否有敌方单位从此处经过，这大幅提升了战略性。

不过，成就《魔兽争霸II》的还有一样东西，那就是



▲《魔兽争霸 II 黑潮》的双层战争迷雾更加贴近真实。



▲ Kali 软件为很多 DOS 时期的古早游戏提供了在线对战功能。

"时代"。利用互联网进行在线联机对战的意识开始觉醒，《毁灭战士》《毁灭公爵》等作品担任了在线联机射击游戏的急先锋，《魔兽争霸 II》则是 RTS 在线联机的早期代表。

但是，《魔兽争霸 II》发售时，并没有搭载互联网联机的功能，更不用说"战网"（Battle.net）了。究其原因，首先是互联网访问价格昂贵。1995 年的互联网，即使对于美国民众而言也是一个相对昂贵的东西。一直到 1996 年，美国著名的网络提供商美国在线（America Online，AOL）依然按照每小时 3~4 美元的夸张价格计算 56K 拨号上网的费用，这很大程度上让游戏在线联机的需求无法释放。

其次，在当时，如果想实现互联网联机，需要利用一种叫做 IPX（Internetwork Package Exchange，互联网分组交换）的网络协议。由于架构设计原因，古早的 MS-DOS 要求驱动程序只能占用只有 640KB 大小的"常规内存空间"（Conventional Memory），而 IPX 的驱动程序相对较小，对计算机的压力比较轻，因而被广泛采用。和很多早期 PC 游戏一样，《魔兽争霸 II》就使用了 IPX 协议，支持本地 8 人联机。

不过，IPX 也有其本身的缺陷。暂且跳过技术细节，IPX 的问题在于无法适应广域网（WAN）的大规模网络链接需求，拓展性差，这意味着很难直接依托 IPX 协议进行在线联机。

1994 年，Scott Coleman 与 Jay Cotton 合作开发了一款叫做 iDOOM 的程序，用来联机 DOS 版《毁灭战士》，后者同样使用了 IPX 协议。通过一些网络编程手段，这个程序可以欺骗游戏，将通过 IPX 协议发送的请求通过 TCP/IP 协议转发到外部互联网，实现在线联机。获得成功之后，他们拓展了 iDOOM 程序，更名为 Kali，并使之适用于其他流行的局域网游戏——其中就包括了《魔兽争霸 II》。

暴雪很快发现了 Kali。也许是受他们团队对多人联机"执念"的影响，暴雪干脆在《魔兽争霸 II》的零售盘中附带了一份 Kali 的拷贝；他们甚至提供了一个名叫"WAR2KALI.EXE"的程序，方便玩家配置 Kali 的联机环境。这一举动自然让 Kali 变得极其流行，而暴雪的《魔兽争霸 II》也一跃成为 Kali 平台的一大热门游戏。

另外值得一提的是，《魔兽争霸 II》还内置了一个地图编辑器，这在 RTS 历史上也是首次。不久，游戏的地图文件被逆向工程之后，玩家自己开发了第三方地图编辑器，后来其中一款叫 War2xEd 的编辑器甚至连暴雪内部都在尝试使用。凡此种种，都是《魔兽争霸 II》取得成功的因素。

至此，两家 RTS"大厂"的市场争夺已经进入白热化。《命令与征服》和《红色警戒》之后，西木工作室的名声就几乎和它绑定在一起；"《魔兽争霸》系列"与"《星际争霸》系列"确立了暴雪在 RTS 领域的重要地位。由此，RTS 也迎来了"黄金五年"，而西木工作室和暴雪，则成了这黄金五年中两大针锋相对的主角。

西木野心勃勃，想在 RTS 领域取得领先身位，决定投入巨资开发《命令与征服》续作。玩家的期望值在提升，《命令与征服》的设计师 Erik Yeo 曾表示，《命令与征服》的续作成本飞涨，从而承担了巨大的商业风险。暴雪则另辟蹊径，在《魔兽争霸 II》的基础上继续创新，其对网络联机和地图编辑器的经验探索，最终成为《星际争霸》（Starcraft）的基础。

就在粉丝对西木和暴雪的 RTS 新作翘首以盼的几年里，市场上涌现出一大批 RTS 作品，各路开发者纷纷加入战局，一时百家争鸣。据统计，仅 1997 年一年，就有 20 款以上具备即时战略 / 战术要素的游戏面市，其中不乏像《地球 2140》（Earth 2140）、《绝地风暴》（Krush, Kill 'n' Destroy/KKnD）、《黑暗王朝 战争未来》（Dark Reign: The Future of War）这样有一定名气的作品。

而这当中，尤其值得一说的，是两部作品：《帝国时代》（Age of Empires）和《横扫千军》（Total Annihilation）。

Embrace the Idea You've Been Given

“你们是想开发数据库，还是想（跟着我）来编写游戏？”

——托尼·古德曼，全效工作室创始人

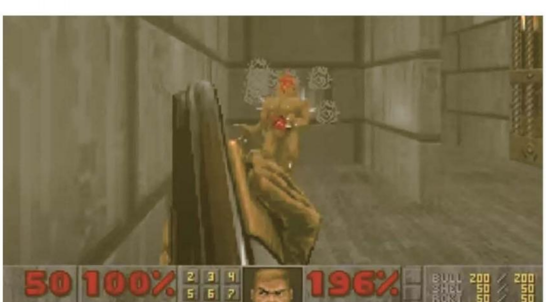
多年前与席德·梅尔合作的布鲁斯·谢利，始终对《文明》的设计历程印象深刻。一天，他在研究生时期认识的朋友托尼·古德曼（Tony Goodman）联系到他，希望能让他加入一个名为“全效”（Ensemble）的公司，帮助他们完成一款叫做《人类黎明》（Dawn of Man）的游戏——这就是后来《帝国时代》的前身。

加入了全效的谢利发现，全效这家公司做游戏和其他地方不太一样：行业内主流的大公司都在有意识地招兵买马、扩大开发规模，而古德曼兄弟的全效公司完全是“一时兴起”凑成的队伍；别的游戏团队已经开始重视开发经验，而全效的成员尽管对游戏都抱有热忱，但大多没有游戏开发的经历。不过，对于游戏开发，托尼·古德曼是认真而富有理想主义的。据说，有一天，托尼找到全效公司负责数据库工程的部门，以近乎“乔布斯式”的口吻发问：“你们是想开发数据库，还是想（跟着我）来编写游戏？”

此时，谢利的任务就是和团队的其他人合作，快速组建起一个正经的游戏开发工作室。不过，老板托尼·古德曼和团队成员都认可的是，全效工作室首先要成为一个“大家庭”，之后才是一家游戏开发商。



▲全效工作室自始至终都视员工为家人。



▲《毁灭战士 95》是使用微软 DirectX 技术的第一款游戏。微软极其重视 DirectX 版本《毁灭战士》的项目，甚至比尔·盖茨本人都亲自出镜为其宣传。

这绝非一句妄言；全效极其重视对成员的关怀，这在当时也是少有的。为《帝国时代》编写图形引擎的马特·普里查德（Matt Pritchard）回忆说，他们采取了 WLB（Work-Life Balance，工作与生活平衡）和灵活时间的工作安排，当团队攻坚时间过长时，还会组织休假。全效员工的家属定期会收到一些纪念品，公司还会邀请他们参加聚餐。种种措施之下，全效工作室的员工忠诚度极高，而审慎的录用也使得团队整体非常稳定。

建立好团队后，大家开始讨论游戏的“选题”。基于托尼的兄弟里克·古德曼（Rick Goodman）的建议，全效已经基本确定要做一款即时战略游戏，但是具体设想还不成熟。此时，参与过《文明》开发的布鲁斯·谢利提出，希望试着做一款引入即时制的《文明》。这个曾经被席德·梅尔最终否决的想法，听起来似乎有一些不可思议。然而，一次次头脑风暴过后，他们发现这个想法竟然最靠谱的。

现在看来，《帝国时代》的诞生，占尽了天时地利。席德·梅尔固然在几年前否决了即时制《文明》，但那主要是受机能限制和节奏过慢的影响。一日三秋，飞快进步的电脑性能让这个想法也变得更切合实际了。而对于游戏节奏问题，里克·古德曼和另外一位开发领导者布莱恩·苏利文（Brian Sullivan）之间发生了争执，前者希望《帝国时代》能像《文明》一样囊括整个人类文明史，而后者则担心游戏时间过长，提出将“时代”控制在 3 个左右——最终布鲁斯·谢利将这一数值确定为 4 个。

在游戏开发方面，长期观察电脑游戏行业的托尼·古德曼敏锐地察觉到了当时 Windows 取代 DOS 的大势。在那时预测计算机行业的趋势是一件容易犯错的事情，更何况当时知名的游戏系列，如《魔兽争霸》《毁灭战士》《上古卷轴 竞技场》（The Elder Scrolls: Arena）等 PC 大作都是针对 DOS 开发，Windows 版本不是押后就是根本没有开发计划。即使是到了 Windows 95 发售时，负责 Windows 游戏开发对接的微软员工 Alex St. John 咨询开发者是否愿意为 Windows 95 开发游戏时，得到的基本都是否定的答复。究其原因，是由于当时 DOS 相对而言更容易开发，虽然 Windows 解除了前面讲到的 DOS 640KB 常规内存的限制，但从开发者的角度看，它难以上手，优化

也很难做。

幸运的是，微软意识到了这个问题，并通过开发 DirectX 尝试解决这一难题。微软首先用 DirectX API 重新编写了《毁灭战士》，并获得了成功；接下来，他们需要一款更大型的作品，来向业界展示 DirectX 和 Windows 的未来前景，而《帝国时代》就是一个良好的备选。实际没过多久，正在寻求游戏发行商的全效就决定与微软进行深度合作，他们不仅使用了 DirectX 的技术栈，还与微软达成了发行协议。

全效与微软的合作当然不仅仅是出于技术合作的目的。里克·古德曼后来说，全效更多考虑到了这家软件巨头的声誉——Windows 95 的商业成功极其夸张，很多购买 Windows 95 的客户甚至根本不知道他们在卖什么：比尔·盖茨则成了家喻户晓的明星人物，让这样的公司发行一款电脑游戏，似乎可以认为是销量的保证。

里克和全效工作室误判了微软。微软在软件领域自然是一只巨鳄，但是当时微软几乎没有游戏业务，《光环》和 Xbox 是几年后的事情了。而这个游戏领域的门外汉，某种程度上也成就了全效和《帝国时代》：由于真的“不懂”，微软的消费业务部门给了全效工作室极大的自主权，甚至不在意游戏发售的推迟——真是两个新玩家撞在一起了。

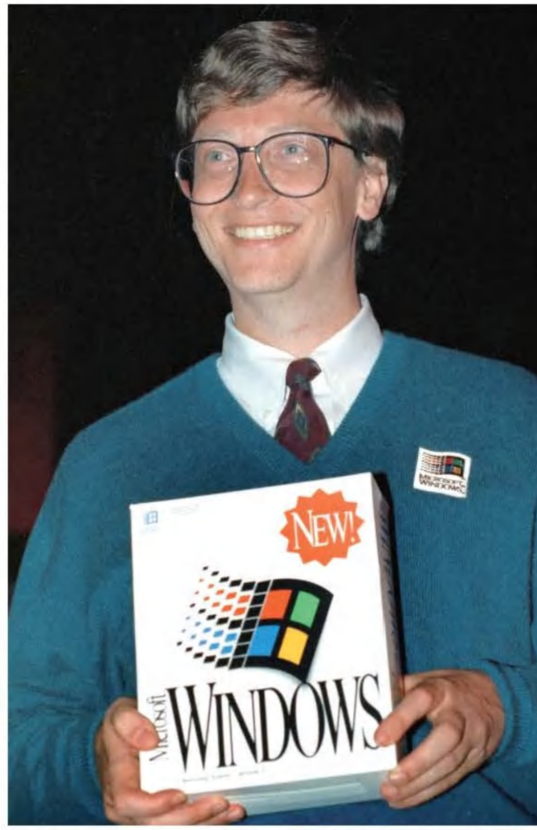
不过，《帝国时代》不仅仅是占了天时地利，其本身的素质也足以流芳后世。

源自《文明》的时代系统，让对局的每个阶段都有不同的对应策略。玩家既可以完整体验所有时代、感受科技变迁，又可以在开局时急速扩大局部优势，尽快获得胜利。特别设计的“奇迹”系统也是《帝国时代》首创，在多样化取胜方式的同时，“奇迹”的建成也会相应地影响玩家的决策，增加了策略深度。

在资源与经济系统上，《帝国时代》非常完善。以前的 RTS 可能只依赖一种或两种资源，而在《帝国时代》中，玩家需要考虑食物、木材、石材和黄金 4 种资源。它们通过游戏机制环环相扣，而收集资源的单位也必须在考虑范围之内。资源的缺乏更需要玩家及时做出抉择，是“毕其功于一役”还是尽快寻找新的“矿区”，会很大程度上影响游戏的走向。

依托 DirectX 技术以及全效工作室的美术设计，《帝国时代》在游戏画面上也有革新。灰暗的色调一扫而空，取而代之的是明亮的画面；科幻与奇幻也都让位于历史设定，参考 3D 模型绘制的场景栩栩如生。在那个主流游戏普遍采用灰暗色调的年代，这样的体验令人耳目一新，而《帝国时代》也阴差阳错地被定位为一款“寓教于乐”的游戏软件，有许多家长慕名购买。到了 2001 年，《帝国时代》的全球销量达到了惊人的 220 万套。

《帝国时代》的成功，一定程度上也坚定了微软管理层，如史蒂夫·鲍尔默（Steve Ballmer）和比尔·盖茨进军电子游戏市场的信心。一方面，由于使用了 DirectX 的



▲彼时意气风发的比尔·盖茨，是 20 世纪末的标志性偶像。



▲《帝国时代》将文明发展的概念引入 RTS。

技术，《帝国时代》提供了很好的画质；更重要的是，《帝国时代》向微软展示了一个可能性，即通过“第一方”或紧密合作的工作室提供作品，提高微软在游戏领域的声誉和吸引力。也许正是这些因素的缘故，微软管理层下定决心，投入巨资设计他们自己的游戏机平台 Xbox，与索尼、任天堂竞争。

New Dimension, New Formula

“我一直是在真 3D 环境中进行制作的大力支持者，但（当时的）电脑根本就无法处理。”

——克里斯 · 泰勒，《横扫千军》《最高指挥官》设计师



▲克里斯 · 泰勒。



▲《横扫千军》是 RTS 历史上最重要的作品之一。

《横扫千军》的主设计师克里斯 · 泰勒（Chris Taylor）在很多场合都谈到过他开发《横扫千军》的历程。与声望在外的布鲁斯 · 谢利不同，他在那时还默默无闻，作品也只有少数几个不算特别的体育、竞速游戏。甚至在《横扫千军》游戏的官方网站 FAQ 上，用于宣传的都是他的同事、“《猴岛小英雄》(Monkey Island)系列”设计师罗恩·吉伯特(Ron Gilbert）的名字。

《横扫千军》的缘起，是泰勒对《沙丘 II》的喜爱。出于此，他在 1994 年专程前往拉斯维加斯参加当年的 CES（Consumer Electronics Show，消费电子展）。看到当时正在展出的《命令与征服》，泰勒大受震撼，决意自己开发一款 RTS。

不过，当泰勒开始着手设计《横扫千军》时，《命令与征服》已经发售，想在 RTS 市场里分一杯羹的开发者也越来越多。在这种情况下，泰勒难得地展现出了他的意志定力——当别人都试图在《命令与征服》或者《魔兽争霸 II》的基础上进行“微创新”，快速推出产品时，泰勒却花费大量时间对武器和战术进行了考察。他还阅读了著名科幻作家艾萨克 · 阿西莫夫（Issac Asimov）、亚瑟 · 克拉克（Sir Arthur C. Clarke）和罗伯特 · 海因莱因（Robert A. Heinlein）的作品，制作了许多拥有科幻设定的单位，这是《横扫千军》吸引玩家的一个重要因素。

有了前期的大量准备，制作思路也就水到渠成。在游戏机制上，泰勒决定挑战自己：当时，连《命令与征服》都没有解决地形对寻路机制的影响，《横扫千军》却要将地形和物理机制引入 RTS。例如，游戏要鼓励玩家占领高地，而当部队驻扎在山阴一侧时，可以躲避一些远程攻击；被击毁的载具也不应该“闪烁几下”就消失不见，而应当留在战场上，为防守方提供掩体……实现这些设计目标的办法只有一个，那就是将游戏转向 3D 化。

然而这个方法实现起来困难重重。英伟达（NVIDIA）革命性的 GPU GeForce 256 发售要等到 1999 年，在泰勒开发《横扫千军》时，“主流”的硬件 3D 图形加速卡还是诸如 Voodoo 和 PowerVR 的产品，本身没有 2D 图形绘制能力，只能作为“插件”使用，且价格高昂；连泰勒本人当时都没有 3D 图形卡，他们的团队只能用 CPU 来渲染模型——就是通过这样的方法，他们成功地超越了时代，成为 RTS 3D 化的先锋。如果说《帝国时代》是 DirectX 等软件技术下成长起来的游戏，那么《横扫千军》和其后续作品就是计算机硬件能力进步的一个缩影。

当然，在其他游戏要素上，《横扫千军》也毫不含糊。最值得一说的是，自幼喜欢国际象棋的克里斯 · 泰勒从国王与王后的棋子中获取灵感，设计了“指挥官”单位。在游戏前期，指挥官相对强大，有一定的自保能力；而到了游戏后期，它则变成了整个团队需要保护的对象。这一设计在提供新的策略维度的同时，也在一定程度上增强了玩家的参与感。

《横扫千军》的另外一个特点是“不设限”。单位可以边运动边进行攻击，超远程的攻击手段变得更加常见，资源获取也是无限的；《横扫千军》推出时就有约 150 个单位，一年后的《核子风云》（Core Contingency）资料片更是将这一数字拓展到近 230 个。尽管《横扫千军》也有 AI 不完善、对硬件配置要求过高、战役模式平平无奇等问题，但瑕不掩瑜，优秀的素质使其在 RTS 大作云集的 1997 年脱颖而出，且其魅力一直延续到了二十多年后的今天。

需要指出的是，尽管实现了 3D 单位和 3D 地形，但《横扫千军》并不是一个完全 3D 的 RTS 游戏；泰勒也在公开场合中使用“2.9D”（即在 Z 轴上并非完全自由控制）的说法来描述游戏。第一款全 3D 的 RTS，毫无争议地应该是《家园》（Homeworld）。

与《横扫千军》注重玩法创新不同，《家园》并没有为 RTS 的核心机制引入太多新的内容。事实上，当时仅 22 岁的 Relic（遗迹）CEO 亚历克斯 · 加登（Alex Garden）等人创立公司，并着手《家园》的开发工作时，他们根本没想去特意制作一款即时战略游戏。



▲《家园》实现了 RTS 的全 3D 化。

如今的 Relic 可以被认为是“RTS 专业户”，但当时《家园》是以展现星际战争为设计目标开发的。加登和他们的团队对影视作品《星球大战》和《太空堡垒卡拉狄加》（Battlestar Galactica，一部 1978 年上映的电视剧集）印象深刻，因而他们从一开始就注重星舰模型的设计。很快，他们就意识到应该借用 RTS 的游戏内核，因为无论采用第一人称还是第三人称视角，只要玩家控制的是一架战机或者舰船，“星际战争”的宏大就难以体现；只有“大战略”的模式，可以让玩家自然地切换视角，感受宇宙的浩瀚、舰队的气势。《家园》给玩家的震撼，正是从这里开始。

接下来，《家园》以类似歌剧的形式讲述了一段引人入胜的故事。为了寻找被称为“希格拉”（Hiigara）的家园，卡拉克（Kharak）星球上的人花费几十年的时间建造一艘超级巨舰，跨越几万光年的空间距离，前往银河的核心区域，与泰坦（Taiidan）帝国展开斗争。手绘式电影手法，以及游戏本身独特的艺术风格，为《家园》赋予无限的魅力。此外，配合单人战役的叙事，Relic 别出心裁，允许玩家将战役中获得的资源接续到下一次战役当中。这一设定后来也被《魔戒 中土大战 II》（The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II）等 RTS 所借鉴。

在 20 世纪最后的一年里，《家园》让 Relic 在 RTS 领域打出了名气。在同一年，全效完成了续作《帝国时代 II》，它可以看作是《帝国时代》的超级威力加强版。此时，RTS 游戏的“格局”已经基本确定，它的黄金时期也达到了最高峰。两年后，高调入局电子游戏行业的微软收购了全效工作室。



■展现宏伟太空史诗的《家园》，即将迎来最新作《家园 3》。

When The Spell Is Broken

“我们决定制作一款易于上手的游戏，并且我们专注于‘行动’（action）要素——这是一款‘行动’游戏。就个人而言，我甚至不把它叫做 RTS，因为那只是纯粹的‘行动’……我们希望它成为 RTS 里的《反恐精英》。”

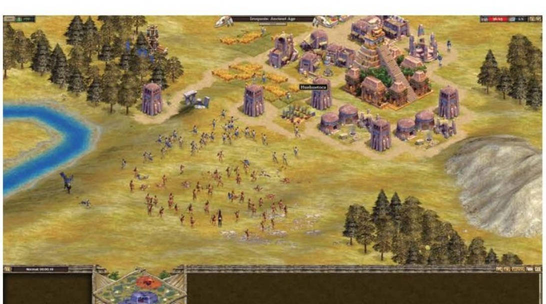
——Nicklas Cederstrom，《冲突世界》设计师



■久多良木健是 PlayStation 项目的重要决策人之一。PlayStation 和 PS2 为游戏行业带来了深刻影响，也为 RTS 的衰落埋下伏笔。



▲《地球帝国》。



▲《国家的崛起》。

收购全效工作室为微软的 PC“帝国时代”又增加了一块拼图。彼时，不可一世的微软通过 Windows 和 Office，维持着自己的霸主地位。但微软并不能安心入睡，从 1998 年司法部起诉微软起，后者就不断遭受来自政府的反垄断调查压力，而这一压力在 2000 年前后达到高潮。

微软对业务前景非常焦虑；但更让微软坐不住的，是凭借 PlayStation 获得巨大成功、在家用机领域取得主导地位的索尼。1999 年，索尼公布了正在研发的 PS2，并宣称要“作为家庭娱乐的中枢”“重新定义电脑世界”，这惊动了比尔·盖茨。盖茨担心 PS2 会夺去 Windows 电脑对消费者的吸引力。在一次与索尼的出井伸之的直接接触中，盖茨提出希望为 PS2 开发软件，遭到了出井的拒绝。之后，微软决定加大对家用主机领域投入。史蒂夫·鲍尔默就曾经直言：“我们要渗透到客厅去”。

全效工作室自然也被微软赋予了极大的期望。如果说 Xbox 时期，微软对家用机业务可能还抱有一丝尝试的心态，那么到了 Xbox 360 立项时，客厅战略就变成了微软消费者业务当中极为重要的一环。恰好，全效工作室也并非是只抱着《帝国时代》不放的开发团队。最初托尼·古德曼就希望针对越战等题材开发游戏，而在《帝国时代 II》之后，他们还开发了一部《星球大战》的衍生作品，以及“番外篇”《神话时代》等；反倒是《帝国时代》的设计理念分别被里克·古德曼和《文明 II》的设计师、席德·梅尔的同事布莱恩·雷诺兹（Brian Reynolds）发展，成为后来在中国误传为《帝国时代》续作的《地球帝国》（Empire Earth）和《国家的崛起》（Rise of Nations）。

2005 年，微软同意全效工作室在 Xbox 360 平台开发新的 RTS 游戏。此时，从 Bungie 收获的《光环》已经成为微软旗下最炙手可热的游戏 IP，因此全效工作室被要求开发《光环》题材的科幻 RTS。站在当时行业的角度看，既然“客厅娱乐”的愿景如此广阔，那么将现代 RTS 带到家用机上似乎就是理所应当的事情。

站在后来者的角度看，如果当时的全效工作室能专注于 RTS 的研发，那么即使他们不会取得更进一步的、商业意义的成功，也依然有可能存续到今天，《帝国时代》也就不会由“硕果仅存”的 Relic 接手了——不管怎么说，《帝

国时代III》还是一款相对畅销的 RTS，在十多年后的今天也依然有大批粉丝，不是吗？

但是，“时代”不允许他们这么做。电子游戏在画面层次上提升到了一个新的境界，GeForce 256 GPU 之后，图形卡变得越来越流行；相应地，游戏开发成本高企，Erik Yeo 的预言变为现实。与此同时，游戏开发话语权也开始更多地偏向游戏发行商一边。对于资本气息浓厚的发行商而言，游戏制作的逻辑很简单：在画面上投入更多，游戏就更吸引人；购买知名 IP，就能吸引到特定的游戏客群；广告和营销投入越多，购买游戏的人也就越多。至于游戏核心的创新，并不在优先事项的前列之中。

更糟糕的是，此时的全效工作室自上而下充满了一个扩张团队可能存在的问题：管理混乱。看到暴雪的《魔兽世界》大获成功，全效自行决定立项了一款类似的 MMORPG，自家的招牌《帝国时代》遭受内部冷落，以至于《帝国时代III》的资料片《亚洲王朝》是和外部工作室 Big Huge Games 联合开发的，主导设计的是布莱恩·雷诺兹，而非全效内部的员工。

并不是只有全效工作室才有这份焦虑和混乱。新世纪的 RTS 开始往更精细的方向发展，以往照猫画虎地模仿《命令与征服》或《帝国时代》就能获得商业成功的日子逐渐远去。玩家的口味也变得多样化，既有热衷于“电竞式”、高操作强度的竞技玩家，也有喜欢恢宏战斗场面、希望游戏元素还原到位的历史向玩家。

在这样的环境下，RTS 无法独善其身，必须求变。即时战术（RTT）游戏开始兴起，或者更准确地说，进入细分市场的 RTS 们大多开始强调微观战术的作用，并有意弱化“大战略”的要素。《幕府将军 全面战争》（Shogun: Total War）、《地面控制》（Ground Control）、《突袭》（Sudden Strike）等名作都在 2000 年推出，这恐怕不能说是完全的巧合。Paradox 则依托同一年发售的《欧陆风云》（Europa Universalis）强化了“大战略”的要素，也吸引了很多原本“《沙丘 II》式”RTS 的玩家。

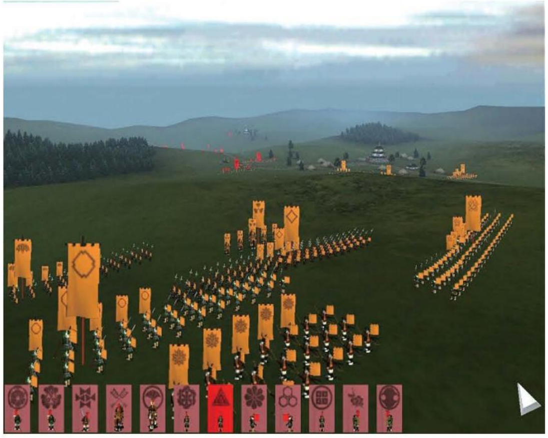


▲全效工作室试图开发的 MMORPG 项目。

各种事件的叠加，不可逆转地导致了 RTS 的衰落。2007 年，《冲突世界》（World in Conflict）发售。该作的设计师 Nicklas Cederstrom 接受 GameSpot 采访时，干脆表示“我们不认为我们的游戏是 RTS”。然而就是这样一款不那么像 RTS 的策略游戏，却以其震撼的演出和爽快的战斗体验获得了媒体的一致好评，PC Gamer 更是将这部作品认定为“2007 年年度 RTS”。随着时间的推移，人们对 RTS 的期待也已经与以往截然不同了。

命运多舛的《光环战争》（Halo Wars）最终在 2009 年发售，伴随着的则是全效工作室的关闭。但在《光环战争》之前，《魔戒 中土之战》和之后的《命令与征服 3》就已经推出了家用机版本，而家用机上原生 RTS 的代表，可能是任天堂的《皮克敏》（Pikmin）。《光环战争》体验不错，但可惜并没有拿到“家用主机第一款大牌 RTS”的称号。

当《光环》的 MMORPG 项目取消时，微软曾经向布鲁斯·谢利和托尼·古德曼等人提议缩减工作室规模。但是全效工作室的“大家庭”文化，使得他们无法下决心进行裁员，即使是工作室已经被宣布即将解散，也几乎没有人主动离开团队。这就是全效工作室最后的坚持。



▲《幕府将军：全面战争》将回合制大战略与微观的即时战斗结合在一起。



▲《光环战争》是全效工作室的告别之作。

Where Does This Road Lead To?

“当 20 世纪 90 年代末，韩国人拥抱‘电子竞技’概念时，他们决定全力以赴（they went all in）。”

——Jason Yu，游戏自媒体 popSori 运营人



■战网平台的最初形态。



■《星际争霸》时期的战网。



▲《星际争霸 母巢之战》以其惊人的平衡性和游戏性享有美誉。

在“RTS 黄金五年”的后期，暴雪走出了具有深远意义的一步，它对于如今的暴雪功不可没——推出联机平台“战网”。

战网的推出也有其必然性。技术日新月异，前两年价格还极其昂贵的互联网，到了 1998 年前后，也已经回落到了一个“平易近人”的程度。每月 20 美元，就能享受到无限量的拨号上网；倘若肯掏出 50 美元，就有大约 500kbps 上下行的 SDSL 网络可用；再出更高的价格，就能在发达一些的地区享受好几兆的 ADSL 宽带了。

因此，在开发《暗黑破坏神》和《星际争霸》的时候，暴雪团队就有意识地开始准备一个在线平台。与《魔兽争霸 II》使用 Kali 不同，竞争对手西木在《红色警戒》中内置了一款名叫 Westwood Chat 的程序。有了它，《红色警戒》可以直接实现互联网联机，无需再借助 Kali 等工具。这让暴雪压力倍增，于是暴雪的一位工程师迈克 · 奥布莱恩（Mike O'Brien）试着编写了最初“战网”的程序。

随着 1996 年《暗黑破坏神》的推出，“战网”出现了——但与如今的战网相差甚远，因为那会的战网与其说是在线对战平台，不如说是一个在线聊天室、Westwood Chat 的拙劣模仿。这是因为《暗黑破坏神》的联机是基于 P2P，而非专有服务器（Dedicated Server），这意味着联机的质量并非由暴雪控制，而是由房主（Host）的网络质量决定；更糟糕的是，暴雪甚至没有为战网设计帐号系统，这直接导致联机作弊横行。

好在这些问题逐步得到了解决。在《星际争霸》中，暴雪终于添加了一个帐号系统；在《暗黑破坏神 II》中，专有服务器取代了 P2P 联机模式。然而，此后暴雪似乎就在“在线游戏”的路上一去不复返了：MMORPG《魔兽世界》自不必言，《星际争霸 2》直接移除了局域网对战的功能，而《暗黑破坏神 III》更是要求玩家全程在线，招致玩家强烈的批评。《魔兽世界》之后，暴雪旗下的所有游戏都或多或少地转变成了“在线游戏”，用“后朝剑斩前朝官”的怪话说，那就是“你们都没有联网吗？”。

不过，战网至少对于《星际争霸》是贡献良多的，而《星际争霸》对于暴雪而言，也是极其重要的一部作品。

《星际争霸》开启了暴雪式 RTS“多阵营平衡”的先河。相比此前《魔兽争霸 II》只有两方阵营且特性类似，《星际

争霸》的人族、虫族和神族各具特色，单位、建筑都有很大区别，这决定了各阵营的玩法也大相径庭。难能可贵的是，《星际争霸》又没有像《红色警戒》那样夸张地放大某一阵营的优势：诚然游戏初期有被称为“Zerg Rush”的虫群 Rush 玩法，但修复补丁也来得很快。到了《母巢之战》（Brood War）的最后一个平衡性修正（1.08 版本），暴雪实现了惊人的相对平衡性，这在《星际争霸》10 多年的电子竞技流行中得到了验证。

说到《星际争霸》与电子竞技，自然不能不提韩国。《星际争霸》在韩国的流行无需赘述，不过其流行本身也是各种偶然与历史的必然的结合。

20 世纪 80 年代初，时任韩国总统全斗焕接受了专家的建议，决定在韩国铺设基础网络设施。在通信领域，全斗焕政府早早地意识到了通讯设施与信息技术的重要性。在当时韩国的政治体制，决定了全斗焕一人的命令可以自上而下地迅速执行。因而从 1982 年起，在当局的要求与私人财团的运作下，韩国每年都铺设超过 100 万条电话线，很快实现了电话通信的全面普及。国际通信专有信道的大量铺设，为韩国互联网的普及打下基础。



▲上世纪末，一家韩国网吧。在亚洲金融风暴时期，网吧是韩国青年一代最主要的娱乐场所之一。



▲《星际争霸》传奇选手林遥焕“BoxeR”。图源：WellPlayed.org

1995 年，韩国又开始了互联网基础设施的普及计划。仅仅 5 年后，韩国的互联网用户就达到约 2000 万，接近韩国人口的一半，普及程度甚至超越了美国和日本；网吧也越来越常见，这满足了韩国玩家的游戏需求。更为巧合的是，与近年冠状病毒疫情刺激游戏业的情形类似，1997 年爆发的亚洲金融风暴，韩国受到严重波及，出现了大量失业人群。他们当中有不少成为了 1998 年发售的《星际争霸》的玩家；他们的游戏地点并不是在自己的家里，而是在收费低廉的网吧里。

《星际争霸》的文化现象就此产生。1998 年 12 月，第一次 KPGL（Korea Professional Gamers’ League）举办；到了 2000 年，由于电视转播等的参与，韩国官方正式将“专业玩家”认可为一种职业。此后，韩国形成了完善的电子竞技体系，而各类职业联赛，以及世界电子竞技大赛（World Cyber Games，WCG）的多年举办，更进一步确立了韩国在电子竞技领域的地位。

《星际争霸》的大热，让西木的续作《命令与征服 泰伯利亚之日》（Command & Conquer: Tiberian Sun）显得有些坎坷。尽管《泰伯利亚之日》取得了超越前作的商业成功，但是其发售日期一再押后、动态战场系统缩水（据称是由于寻路问题难以解决），暴露了项目管理上的缺陷。《泰伯利亚之日》的制作人 Rade Stojsavljevic 谈到游戏时表示，他们为了让游戏变得更好，不惜更换图形引擎、重新编写 AI、增加了大量新的游戏机制。团队大大低估了一些功能的开发难度，有一些部分甚至需要预计的 10 倍以上的时间——这一切使得原定于 1998 年 11 月发售的游戏不得不推迟到 1999 年 8 月才发售。

《泰伯利亚之日》暴露了西木工作室的问题，而自从 1998 年 EA 从维珍互动娱乐手中买下了西木工作室之后，这个“RTS 巨头”的处境就逐渐变得不妙。此后西木又经历了多次滑铁卢，到了 2002~2003 年，当他们开发的 FPS（竟然是 FPS！）《命令与征服 叛逆者》（Command & Conquer: Renegade）遭遇失败后，EA 对工作室实施大幅裁员，并最终关闭了它。



▶《命令与征服 泰伯利亚之日》发售日期一再推迟，影响了游戏的市场表现。

A Place That Cannot Be Reached Alone

“从商业角度看，我认为 RTS 仍然有它的一席之地；但是，其粉丝群体规模已经大减，依赖于这些粉丝是大型发行商所不愿承受的风险。”

——John Comes，前西木游戏设计师

时间进入 2010 年，《命令与征服》第四部正作《命令与征服 4 泰伯利亚黄昏》（Command & Conquer 4: Tiberium Twilight）受到广泛批评，不仅单人剧情乏善可陈，还出现了联机不稳的问题，在系列粉丝中口碑极差，此后 10 年内再无正统序列作品推出；而“《帝国时代》系列”在全效解散后，也一直没有正统续作，倒是从 2013 年由一位前全效程序员领导开发的《帝国时代 II 高清版》开始，时不时有旧作的高清重制。

依托《魔兽世界》的空前成功，暴雪不仅没有像其他两家工作室一样没落乃至解散，反而过得比以前更好了：《星际争霸 II》在发售后成为了历史上销售最快的 RTS 游戏。但是，《星际争霸 II》的商业成功，悲观一点看，可能只是十年前 RTS 盛世的余晖。由于此时暴雪是现存制作 RTS 的游戏团队当中最负盛名的一家，不少玩家对 RTS 最后的印象也就停留在《星际争霸 II》上了。



▲《星际争霸 II》。



▲“Aeon of Strife”为“DotA”的出现提供了参考。

事后证明，《星际争霸 II》在服务其玩家群体时，可以说出现了一些失误；而这些失误，恰恰与其前作本身的成功有一定的关联。

前面提到，由于联机要素的“无心插柳”，暴雪开始“有心栽花”，让旗下的游戏全面转向网络化。《星际争霸 II》移除了局域网对战，而由于一些原因，其合作模式也是姗姗来迟；这意味着，玩家除了战役之外，只能参与网络匹配对战。无论这一匹配对战机制被打磨得多么优秀，可以想见，个中乐趣必然是有限的。

我们知道，《星际争霸》拥有一个功能完善的地图编辑器，自制地图文化非常活跃，知名地图“DotA”（Defense of the Ancients）的起源“Aeon of Strife”就是《星际争霸》的一张自制地图。在《星际争霸 II》中，尽管玩家可以向平台提交自制地图，但是其网战匹配机制导致不少地图无人问津——因为只有选择热门地图，才能在可接受的时间内完成匹配。此外，也许是对《DOTA》花落 Valve 心存不满，暴雪宣布自制地图的所有权归暴雪所有，这更进一步打压了自制地图社群的积极性，也降低了《星际争霸 II》对轻度玩家客群的吸引力。

《星际争霸 II》的网络化，还彻底动摇了其在电竞强国韩国的根基。由于游戏与战网平台绑定，《星际争霸》在韩国失去了一个重要窗口，那就是它曾经盘踞其中、为游戏普及作出不可磨灭贡献的的网吧。以前，网吧只需为每台机器购买一个序列号，就可以为所有玩家提供服务；但



▲《星际争霸 II》职业选手 Life。

在《星际争霸 II》宣布转向免费前，任何人想要玩《星际争霸 II》都需要为自己的账户购买游戏，显著提高了游戏门槛。网吧玩家难以接触到《星际争霸 II》，而之前自发组织的小型联赛也遭遇了困境——因为暴雪的服务器远不如局域网对战稳定。在大型联赛上，野心勃勃的暴雪企图加强对联赛的控制权，与联赛运营商之间也产生了诸多矛盾和内耗。

《星际争霸 II》后来的故事令人非常惋惜。2016 年，知名选手 Life 因假赛风波被捕，给本就陷入低迷的韩国星际争霸职业联赛造成了巨大打击，此后《星际争霸 II》在韩国的颓势已经不可逆转。之后的事情大家也都知道了：暴雪拱手将这一块市场让给了 F2P 的网络游戏，而其中最大的受益者，自然是《英雄联盟》。从 RTS 中诞生出了一个新的游戏类型——MOBA（Multiplayer Online Battle Arena），RTS 就此远离舞台中心。

需要指出的是，在当时的市场环境下，几乎也只有暴雪可以在 RTS 上投入千万美元级别成本、使用最新的计算机技术。加大投资预算，与《星际争霸 II》直接竞争，是完全不现实的商业策略，因为这意味着极高的风险。Stardock 的创始人、CEO Brad Wardell 曾经表示，在当时能与《星际争霸 II》在游戏规模、技术指标上能相提并论的 RTS，只有《最高指挥官》（Supreme Commander），这一由《横扫千军》的设计师克里斯·泰勒设计、被称为《横扫千军》精神续作的作品。（Brad Wardell 和他的公司比较有趣，后面还会提到。）

从各种意义上说，“精神续作”这一称呼都不是妄言——和《横扫千军》相比，《最高指挥官》一样拥有超大的地图，一样拥有“指挥官”（ACU）这一单位，资源经济要素也与《横扫千军》类似；游戏改进了基于物理的地形和战斗机制，使其更加符合直觉；游戏还增加了多种谍报与反谍报机制，在“战争迷雾”之上又加入了更多的战略性。

《最高指挥官》最重大、最本质的创新是引入了“战略缩放”（strategic zoom）系统。在《最高指挥官》之前，如果想对战场局势进行宏观把控，唯一有效的办法就是借助于“小地图”（minimaps）。然而，小地图查看不便，且来回切换在操作上也存在问题。克里斯·泰勒从他此前设计、于 2002 年发售的游戏《末日围城》（Dungeon Siege）中获取灵感，允许玩家将镜头大幅拉远，这样不仅能直观地看到整体的局势，也可以在宏观层面上直接控制大部队，全面超越了小地图的设计。游戏甚至允许拥有双显示器的玩家将宏观地图单独放在另一个显示器上，这不仅是空前，甚至几乎是绝后的。由此，《最高指挥官》达成了宏观战略与微观操纵的统一。

《最高指挥官》的销量也达到了百万级别，对于彼时的 RTS 来说已属不易。但是，独木毕竟难支，RTS 已经疲态尽显。2010 年，《最高指挥官 2》发售，受限于不断减少的游戏预算，克里斯·泰勒试图对游戏做出一些简化，



▲伴随着 MOBA 的兴起和暴雪运营的失误，《英雄联盟》从《星际争霸》中接过了头把交椅。


▲《最高指挥官》“比大更大”的大战场。战略缩放系统，与小地图相比是巨大的改进。

以吸引轻度玩家，不料却两头不讨好，最后惨淡收场。

《最高指挥官 2》的失败可以被看作一个重要事件，它标志着无论制作规模大小，只要其核心创新不足，或者完成度不够，又没有大型 IP 加持，RTS 就注定不会取得成功。

对这一论述的佐证，并不需要等很久。2009 年，众筹网站 Kickstarter 上线，随后逐渐为人所知。《横扫千军》《最高指挥官》的几位核心开发人员成立了 Uber Entertainment（他们后来改名 Star Theory，参与了《坎巴拉太空计划 2》），于 2012 年启动了《横扫千星》（Planetary Annihilation）的众筹。《横扫千星》的众筹本身非常成功，筹得金额逾 200 万美元。游戏创意不错，但游戏本身完成度不甚理想。受此影响，他们的另外一个众筹项目《人力资源》（Human Resources）仅筹得 30 万余美元，落得被取消的命运。克里斯·泰勒本人也在 Kickstarter 火热时启动了一个叫做“Wildman”的众筹项目，不过很快他就自行取消了这一项目。看来众筹也不是拯救 RTS 的黄金大道。

For Our Precious Game

“我不认为我在游戏行业里有未来，所以我不是很在乎是否能赚到钱。”

——Robin Vobruba，Spring RTS 引擎开发者

尽管 RTS 在商业上已经不复过往的成功，但是它依然拥有数量庞大的忠实玩家群体。由于新作减少，市场上留下了一片巨大的空白。

作为一种艺术或创作形式，电子游戏的特殊性是：创作者与“阅览者”（游戏玩家）之间天然地存在一种微妙的关系，这种关系是电子游戏交互性的必然结果，而“MOD”的文化就是其产物。

RTS 的生命力，自然也少不了 MOD 的支持。“《命令与征服》系列”的 MOD 非常知名，如《红色警戒 2》就有“心灵终结”（Mental Omega）、“东方的崛起”（Rise of the East）等；《魔兽争霸III》则更是有“DotA”这样后来发展为独立作品的 MOD。而在一个创立于 2002 年的 MOD 社区 Mod DB 中，至今仍然有无数玩家活跃。

不过，对于进行 MOD 开发的玩家而言，游戏开发者能提供多少帮助，往往决定了 MOD 的上限。如同约翰·卡马克（John Carmack）和蒂姆·斯维尼（Tim Sweeney）这样，直接将自己开发的游戏（例如卡马克的《雷神之锤》（Quake）、《毁灭战士》（DOOM）等）代码开源，极大地方便了 MOD 开发乃至游戏移植，但这样做的人毕竟是少数；西木工作室解散后，据说部分成员也在支持“心灵终结”MOD 的开发，对这一 MOD 的成功制作也起到了一定作用。

更多的时候，比如对于《帝国时代》而言，MOD 玩家就没有那么幸运了。

2001 年，一个叫做野火工作室（Wildfire Studios）的团队开发了一款《帝国时代 II 国王时代》的大型 MOD“罗马战争”（Rome at War）。该 MOD 获得了不错的反响，因此这个团队计划开发一个规模更大的 MOD。但是，在开发过程中他们发现，受限于《帝国时代 II》采用的 Genie 引擎，很多功能他们无法直接实现；而由于《帝国时代》并不开源，对游戏的所谓“魔改”显得异常困难。

无独有偶，在《帝国时代》游戏的论坛中，一个叫做 Tonto Clan 的小组通过内部讨论，想出了一些对游戏改进的建议。他们本打算将这些建议寄给全效工作室，却发现此时的全效工作室忙于《神话时代》的开发，这些建议也被搁置下来。还有一个 MOD 团队也碰到了类似的问题——最终，他们在论坛里碰面，而《0 A.D.》的开发计划也应运而生；经过十多年的持续开发，如今《0 A.D.》已经更新了 20 多个版本，且作为开源游戏，依然在持续稳定开发。

《横扫千军》的粉丝们也没有闲着。游戏发售几年之后，在瑞典，一个《横扫千军》游戏组“TA Spring”的几位成员决定重写《横扫千军》，以便更好地支持 MOD 和自创单位。到了 2007 年，重写游戏的工作宣告完成，不过很快团队就发现，由于应用了一种叫做 Lua 的脚本语言，他们的代码和工具比原作拥有更好的拓展性和灵活性。这一项目随后演化为一个开源的游戏引擎，而使用这款引擎开发的也大多为非商业性的作品：除了对《横扫千军》本身的平衡性调整外，《Zero-K》《Spring 1944》等也有一定的人气。

回忆 Spring Engine 的开发时，Spring 小组成员 Robin Vobruba 直言：“我不认为我在游戏行业里有未来，所以我不是很在乎是否能赚到钱。”Vobruba 还表示，在游戏公司工作，一个点子很有可能因为开发时间过长、无法带来收益等商业因素而被否决；但是，像 Spring Engine、《0 A.D.》，以及 OpenRA（一个最初目标是还原《红色警戒》，后来面向所有“西木式”RTS 的开源项目）这样的持续开源项目，一方面凭借着开发人员对游戏本身的热爱，另一方面随着 Kickstarter、Pateron 这样的支持赞助平台兴起，反而能聚集起一批忠实用户，以保证项目的维持。

当然，除了开源之外，粉丝们还在用其他方式在维持老游戏的生命力。例如 2007 年的《最高指挥官 钢铁同盟》（Supreme Commander: Forged Alliance），就由社区运营一个联机项目“FAForever”。在 RTS 的开发不甚活跃的几年里，它们虽然没能让 RTS 维持商业成功，却依旧有着不可忽视、不可代替的价值。



▲在 OpenRA 项目内可以体验“《命令与征服》系列”的一些重要作品，甚至还有《沙丘 2000》。OpenRA 开发组的部分成员后来与 EA 合作，深度参与了《命令与征服》重制版的开发。

You're Good Just the Way You Are

"RTS 游戏当中有一些东西，让社区为之持续贡献点子成为了可能。"

——克里斯·泰勒

我们对 RTS 历史的回顾，即将迎来最后的一章。令人欣慰的是，经历了若干年的沉寂之后，最近几年 RTS 又变得稍微热闹了一些。

"西木头"因与 EA 洛杉矶工作室合并而告解散后，包括乔·博斯蒂克在内的部分成员离开了 EA，并成立了岩石壁画(Petroglyph Games)，他们的代表作有富有老派《红色警戒》色彩的科幻 RTS《灰蛊》(Grey Goo)，以及在玩具外表下延续古典机制的"《8-Bit》系列"。到了 2020 年，



▲《灰蛊》是岩石壁画的代表作。

他们主导了《命令与征服》重制版的开发，由此延续了"《命令与征服》系列"20 余年的情怀记忆。

"战争游戏"(Wargame) 在克里斯·克劳福德的论述发表几十年之后，也有自己的特色发展。法国游戏开发商 Eugen Games 创立于 2000 年，最早制作了一款名为《冲突时代》(Times of Conflict) 的 3D RTS 游戏，没有获得非常大的关注。到了 2005 年，以《战争行为》(Act of War) 为契机，Eugen 开始走向了一条"军事模拟"的道路；之后更是有《战争游戏》、引入计谋系统的《兵者诡道》(R.U.S.E.)、《侵略行为》(Act of Aggression)，以及近年来的"《钢铁之师》系列"等，拥有为数不少的核心粉丝。

暴雪之外，Relic 是另外一个存活下来的"RTS 大厂"。虽说母公司 THQ 的破产清算风波一定程度上影响了《英雄连 2》，而《家园》IP 几经辗转，改由前工作室成员成立的黑鸟互动娱乐 (Blackbird Interactive) 开发，不过 Relic 最终坚持了下来。事实上，近一两年要陆续问世的三款 RTS 大作《帝国时代 IV》《英雄连 3》《家园 3》，不是 Relic 直接经手，就有 Relic 的遗产，可以说他们是"笑到最后"了。



▲《战争游戏 红龙》具有很高的拟真性。

以《战锤 40K 战争黎明》和“《英雄连》系列”为契机，Relic 对传统 RTS 发起了一次革命。《战锤 40K 战争黎明》开始强调占领、控制战略要冲的作用；《英雄连》颠覆了传统 RTS 的单位相克设计，独具匠心地还原了二战时期的兵种。游戏简化了资源要素，不再是建造基地“暴兵”，而改为“资源点”的争夺。以精细的、基于物理机制的地图设计（如大量可破坏的建筑物与可利用的掩体），大大加强了战术的要素，为 RTS 吹来了一阵新风。

坚持传统之路的厂商也有。前面提到过一个开发商 Stardock，这家开发商有趣之处在于，他们开发过 4X 类策略“《银河文明》系列”、RTS“《太阳帝国的原罪》（Sins of a Solar Empire）系列”、有一定 RTS 要素的 MOBA《半神》（Demigod，克里斯 · 泰勒参与了本作的设计）、经营向 RTS《外星贸易公司》，甚至还有美国大选模拟器《政治机器》等，可以说是想把策略类游戏的题材做个遍；而这家开发商的核心人物 Brad Wardell 是《横扫千军》和《最高指挥官》的大粉丝，不仅经常花大量时间游玩两作，还创办游戏平台 Impulse，为《横扫千军》提供长期维护支持。

2015 年 10 月，他们开发的 RTS 新作《奇点灰烬》（Ash of the Singularity）宣布开始内测。《奇点灰烬》宣布后，Brad Wardell 尤为兴奋，在游戏媒体上大量分享有关《奇点灰烬》的设计理念，还宣称这部作品“融合了《横扫千军》《英雄连》和《可汗》三部作品的元素”。

在 Brad Wardell 眼里，游戏设计与计算机技术有着极为密切的联系，而即时战略游戏尤甚，因为这类游戏相对而言会最快碰到被锁死的“技术壁垒”。一番论述之后，他号称《奇点灰烬》将是开启所谓“第四代 RTS”的代表作——理由是这部作品将享受 64 位多核 CPU 和 DirectX 12 的技术，通过充分利用计算机资源，能“打造更好的 AI、媲美 FPS 的大战场画质”。

在技术指标上，《奇点灰烬》当然是空前的。《横扫千军》和《最高指挥官》在发售时都需要顶级的硬件，而《奇点灰烬》更进一步，发售时顶级配置的电脑在大战场下的表现依然不好，无法维持稳定帧数。直到今天，一些硬件评测网站还会拿《奇点灰烬》当作性能评分工具用。可惜的是，《奇点灰烬》最终的游戏品质并未满足玩家的预期。单人战役平平无奇，对战注重竞技性但平衡性一般，BUG 也一定程度上影响了体验。

不过，我们并非只有 Brad Wardell。从 40 年来众多游戏开发者、设计师的所言所行中，从忠实玩家始终如一的支持和参与中，我们能清楚地看到：即使经历了一轮不可避免的大衰落，RTS 的思想依然活跃，精神还在，这样就已经很好了。《帝国时代 IV》即将发售，无论是对于希望了解接触 RTS 游戏的新玩家，还是想重温当年纵横捭阖、畅快淋漓的老玩家，相信现在都是一个非常好的时机。经历 40 年的沉淀，RTS 独特的魅力正等待读者的深入探索。



▲《英雄连》很大程度上颠覆了 RTS 的传统。



▲《太阳帝国的原罪》将 4X 玩法与 RTS 很好地结合起来了。



▲《奇点灰烬》，作为 DirectX 12 API 的示范项目而备受关注。



▲《帝国时代 IV》。

《岩田先生》书摘
任天堂传奇社长最为真实的一面

美编：01

导语

提及任天堂的已故社长岩田聪，国内任饭都喜欢亲切地称其为“聪哥”，毕竟那个戴着眼镜、始终保持微笑的质朴形象极具亲和力。岩田聡先生给每位玩家留下印象最深刻的画面可能都有所不同：有他走马上任，手持革命性双屏掌机 NDS 在 E3 展上登场时的傲视群雄；有他变换着各种造型，主持每一次直面会时挥出“直接”手势的英姿飒爽；有《向社长询问》专栏中，他与游戏开发者们侃侃而谈时的泰然自若；也有他与病魔奋力抗争，带着消瘦的倦容将火炬传递给后来人的坚韧不拔……但终究，这一切都是呈现在媒体上的官方形象。私底下，岩田聡先生是怎样的一个人？在同事和朋友眼中，他又有哪些人格魅力？

在岩田聡先生于 2015 年与世长辞后，日本网站“HOBO 日刊 ITOI 新闻”获得了唯一授权，将他过往的访谈、语录等收集编纂成册，并请到宫本茂和糸井重里这两位知名制作人，来追忆他们心目中的岩田聡。如今，译林出版社取得授权，把《岩田先生》一书成功引进到了国内。在这本书中，有岩田聡与山内溥、宫本茂、糸井重里的种种小故事，有他在游戏公司工作时的独特经历，更记录了他对于游戏行业的深度思考。正如岩田先生被世间最广为传颂的那段名言：“在我的名片上，我是一名社长。在我的头脑中，我是一名游戏开发者。但在我的心里，我是一个玩家。”在这本书中，读者们可以看到身为社长、程序员以及玩家的岩田聡，而无论哪种身份，都是一个无比真实的“聪哥”。

本辑《游戏·人》中，我们很荣幸地获准刊载《岩田先生》一书的第五章内容。如果各位读者看完后觉得意犹未尽，也请务必去支持一下原书！

▲ UCG 总店现已上架《岩田先生》，欢迎各位读者购买。

第五章

岩田先生
理想中的游戏

岩田さんの目指すゲーム。

我们理想中的游戏机

曾经，电子游戏机的普及让千家万户的电视机变成了“个人专属”。这个现象诞生的背景是游戏机的普及与家庭电视机台数的激增。实际上,家庭电视机数量增长的时期,与红白机和超级任天堂广泛传播的时期完全重合。

然而，以数字化为契机，大屏幕平板电视机问世，人们又一次回到了“一个客厅一台大电视机”的时代。

此时问世的 Wii，正是为连接大屏幕电视机而设计。在大屏幕电视机前，只需不大的空间，家人就可以一起活动身体，分享乐趣。虽然有些不好意思自夸，但这真是了不起的事情。

就游戏机而言，比起单机性能，更重要的是去考虑玩家使用的情景。

当然，玩家的类型多种多样，玩家会从他们各自的视角来审视我们的产品。开发者设计出一款游戏，在一个玩家的眼中与在另一个玩家的眼中，模样会很不同。

如果是汽车厂商,或许可以根据不同类型的客户需求,把商品系列拓展得很广。而任天堂开发游戏机并不能这么做。

所以归根结底，我们只能以“无论从哪个角度来看都富有魅力”为目标去设计。为了让产品从任何角度来看都足以获得认可，我们甚至会讨论：“万一玩家没有互联网怎么办？”如此进入一种不停反问自己的状态。尽可能地从各种角度进行探讨，弥补漏洞。

当今时代，我们的目标是让电子游戏机进一步融入日常。与其说“每天玩游戏”，不如说要让游戏机悄然融入大众日常生活的场景，这才是我们的理想。

过去，哪怕在游戏势头非常强劲的时代，依然有为数不少的人从来没有接触过游戏机，感觉游戏与自己毫无关系。今后我们希望能让这些人发觉,这台机器不仅不多余,甚至对自己有益。最终让他们在日常中接触游戏，不知不觉中理解电子游戏的乐趣所在。我真心希望这样的玩家能够越来越多。

电子游戏机的原义是“把电视机变为游戏设备”。而我认为游戏设备的定义今后应该会变得越来越广。

想必很多人回家后会习惯性地打开电视机。即便没有特别想看的节目，也会如此。究其缘由，因为用手边的遥控器把电视机打开，总会有点儿声响，比什么都不做更令人快乐。正因如此，电视机才会在世间普及。

同样的道理，让游戏机变成日常中不自觉就会打开电源的存在，这是我们的最高目标。这样表述或许不恰当，但只要人们愿意开启游戏机，剩下的就是我们的拿手好戏了。可是让人按下游戏机的启动键,并不是那么容易的事情。

如果客人不走进店里，无论多么优秀的商品也卖不出去。同样，如果玩家不打开游戏机，无论多棒的游戏也无法体验。世上有很多游戏，只要玩过一次就会知道乐趣所在，可惜它们的存在还没有广为人知，这样的作品数不胜数。大多数人基本上是被动的，主动去寻找游戏的玩家很少。我们必须向大众传达游戏的有趣之处才行。

这样表述或许太露骨了，但回顾电子游戏的历史，曾经有一批玩家,只有在当年《勇者斗恶龙》与新《马力欧》推出的时候才把压箱底的游戏机取出来连上电视机。那时我们至少做到了让人们把游戏机连上电视机。接下来的一步,就是让游戏机变成一款人们每天都会打开电源的设备。我就是这样想的。

首先搭建“玩”的构造

我认为，以电子游戏为代表的互动式娱乐的强大之处在于，即便过了十年甚至十五年，玩过的游戏仍然会留在记忆之中。小说、电影虽然也会让人感动，但经常只记得当时确实感动过，连剧情梗概都说不出来了。然而，游戏是亲身操作、具有参与性的娱乐形式，触动人的方式非常独特，这是游戏的强大之处。

从这个角度而言，玩游戏时能够互动地参与，就算是一款前所未有的游戏,玩起来也不会有障碍。涉及的类型、主题一定要找到前所未有的突破口，否则对游戏感兴趣的人的绝对数字不会增长。因此，制作任天堂 DS 时，我们提出以“游戏人口的扩大”为目标，积极地把以前游戏从未涉及过的主题纳入进来。

我们制作的产品要做到，让全世界的人仅在这一部作品里就能获得满足感。但这十分困难，因为玩家们的经历实在过于丰富。而玩家们拥有的经历越丰富，“想玩到这样的东西”的愿望就越强烈。如果我们被这些愿望追着跑，永远也创造不出理想的游戏机。

正因如此,我们做硬件时首先从搭建“玩”的构造开始,

让各种类型的玩家以自己的形式在玩的过程中去补足、去分享。让硬件从一开始就具备可以激发出各种各样游戏方式的“结构优秀的内核”，之后它的发展动力会迅速增强。从这个意义而言，在一开始就要做出确实无误的判断，“因为具备了这样优秀的基础，后面才会顺利发展”，我认为这是平台设计中极为重要的一点。

因此，我们做的游戏机不仅要具备强大的性能，还要能通过不同的游戏方式拓展它的可能性，这是必然的，对此我抱有自信。另一方面，我们不仅希望自己的产品拥有宏大的概念，也期待听到“这次新推出的那款游戏很厉害哦！”这样来自玩家的跃跃欲试的声音。至今我们仍怀着这个理念制作新产品。

从谬论开始的讨论不是白费力气

研发 Wii 的过程中，我始终在思考“怎么做才能让游戏在家庭中不被敌视”。思考后脑海中浮现出一个设想，听上去似乎是胡言乱语。既然父母规定“一天只能玩一小时游戏”，那就去设计一个机制，在游戏开始一小时之后切断电源。

不过嘛，这种想法对于游戏公司的社长可是要不得的（笑）。

当然数据会全部保存。即便如此，也称得上是很乱来的设计，不过我可是……认真的（笑）。我当然明白这超出常理，但是如果不极端地思考，不彻底地争论，就做不出新的成果。至少秉着这种意识进行对话是有价值的。

正如我所料，公司内的争论果然非常激烈。

有人发表意见说不能接受这种做法，也有人说如果不这么极端就不能消除母亲们的敌视。对于技术上是否可能，社内也进行了一番争论。一小时过后将全部数据自动保存的设计是否可能？第二天重新开机的时候会变成什么样子？我们针对全部问题进行了彻底的探讨。

最终，在充分讨论了这项机制会遇到多少困难的基础上，我们认识到，比起强制切断电源，还有更好的方法去实现目标。于是这个设计就没有成形。

结果，从这场争论中诞生了另一项功能：玩家可以在“游戏履历”中查看累计投入时间。为了遵守“一天只能玩一小时游戏”的约定，比起强制切断电源，不如让父母和孩子进行沟通，用“游戏履历”促进孩子遵守约定，这才是更有魅力的设计。

这些想法虽然始于我不讲道理的谬论，但是由此而生发出的交流与讨论并不是白费力气。不过，也因此给一些人添了麻烦。

切断电源的设计虽然没有实现，但我们实现了在夜间让风扇停转。Wii 的目标是做一台二十四小时连接电源的“不眠机器”，这一点无论如何不能妥协。如果夜间游戏机的风扇还在转动，母亲们可能会以为孩子“又不关机！”，而把电源线拔掉也说不定呢。

正因为站在既有的延长线上，才更可怕

任天堂 DS 发售后迅速被广泛接受，在欧美国家也获得极大反响，一度形成社会现象。但我从来没有做过如此乐观的设想，也不会因此而庆祝。Wii 推出的时候也一样。

我们推出的新产品与市场上现有的东西完全不同，对于世人会如何评价它的价值，我感到不安。但是正因如此，反而更激发了我的斗志，决心要把它的价值传达给世人。

我们想要做的事情，如果不在既有的延长线上，当然不能保证一定成功。就算看开一些，做“最低限度”、“最差情况”的准备，也会有不容易的地方。弄不好可能会造成大失败。

刚开始研发的时候，处处皆是不安。技术层面上一些具体目标还不清晰，对于整体方针也没有彻底理解。说到底，走与众不同的道路，原本就是一件令人恐惧的事情。“大家一起前进就不可怕”成了现代社会中普遍的信条，但是我们必须做一些与其他人不同的事。虽然“做与其他人不一样的东西能得到赞赏”已经成了任天堂的企业文化，但如果要去做的是类型独特、规模庞大的新项目，并且要与他人逆向而行，那么，恐惧感会尤其强烈。

但是就我自身而言，站在既有的延长线上，反而比其他任何事情都更可怕。

什么时间点应该做出改变，或许谁也不知道。为任天堂寻找新方向的时候，能否在未来得到理解，在一年之后、两年之后，还是三年之后，甚至是五年之后，我也并不清楚。

但是，站在既有的延长线上，是没有未来的。

保持现状继续前进，渐渐只凭力气作战，跟随我们的玩家会越来越少。因此，必须要调整方向尝试新的道路，至少这一点是非常明确的。

然而，掌舵时调整多少尺度，才能刚好让人们轻松地理解并产生共鸣，这并不清楚。但是走在一条笔直的延长线上，没有未来。在一条没有未来的道路上，慢慢地走向终点，这不是值得我们努力的方向，对此我已经下定决心。

让玩游戏的人增多，就一定会有未来。对此我坚信不疑。

就算时光倒流，仍然会做同样的选择

任天堂制作游戏手柄的秘诀是，将手柄硬件样品与需要用到该手柄的软件测试版本尽早关联起来运行。

也就是说，硬件团队提供了手柄的新方案，软件团队立即投入游戏的创作，并将试玩情况反馈给硬件制作部门。不断积累，相互反馈，产品就诞生了。

Wii 的手柄可以单手操控，回想起来，这一设计正是如此诞生的。它并不是从“某一个人的绝佳创意”而来，而是许多人将各种各样的想法融合在一起，历经了令人难以想象的过程，最终呈现出这个形态。

Wii 的开发过程中使用的模型、试验品、测试软件，多到可以装满几大箱，但这些都不是徒劳。将模型等迅速投入测试，才命运般地萌生出几项技术，一口气解决了许多难题。

像 Wii 这样的产品，开发之初很难预见它完成时的形态。但可以确信的是，延续现状是找不到答案的。明确了这个方针，我们的前进方向也就变得清晰起来。

同时，我们被赋予的时间是有限的，必须一如既往地推出新商品，不能拖延。在准备新机型的同时，我们还推出了新的便携式游戏机。回顾这些过往的历程，虽然细节上仍有可以修正之处，但完成后的 Wii 没有令人感叹“当时这么做就好了”的地方，不可思议般地无可指摘。

这足以让我昂首挺胸地说：“就算时光倒流，仍然会做同样的选择。”

两人共同创作的《任天堂明星大乱斗》

《任天堂明星大乱斗》系列开始于 1999 年发售的任天堂 64 游戏《任天堂明星大乱斗》。这款游戏是我和樱井（政博）两个人共同创作开发的。

在最初阶段，这款游戏还没有决定要使用任天堂的角色。策划与系统，设计、建模、动作，全部由樱井一手包办，我一个人负责编程，此外还有一个人负责音响，从某种意义上而言是一部终极手工作品。

当时，我在 HAL 研究所参与了许多软件的制作，处于探索自己真正想做、值得输出的东西的时期。此时樱井有个有意思的设想，我认为最好尽快把它做出来，就敦促樱井说：“我负责编程，你来写策划。”

虽然这么说，但当时我们两个人手上都有别的工作，要挤出时间不是那么容易的事情。工作日我没有时间，就用周六周日的时间编程。樱井拿来系统和数据，我组合之后问他“这样如何？”，像抛接球一样彼此反馈，是非常有趣的经验。

可以说，编程工作从一开始就很有挑战性。但我当时没有想到它会发展成这样一部大规模的游戏。

《任天堂明星大乱斗》系列的角色不断增加，游戏模式也越来越多样，单是一部游戏的内容就如此充实，达到了惊人的程度。一般而言，我不推崇让所有游戏都一味朝着内容增量的方向发展，但《任天堂明星大乱斗》是个例外。大量内容的加入对这款游戏是有意义的，它可以说是一个“万能容器”，内容庞大是 OK 的。

《瓦力欧》的秘诀，是挑战任天堂做不到的事情

《瓦力欧制造》能成为长久不衰的系列，策划之初没人能预料得到。它在多重意义上都是意料之外的产物。而另一方面，我认为《瓦力欧制造》系列体现了现在任天堂的路线，那就是“寻找新玩家”。这个路线形成的契机正是这款游戏。

也就是说,《瓦力欧制造》帮我们打开了一扇新的大门。它涉及的内容宽广，游戏方式非常自由，既可以短时 间集中去玩，也可以长时间沉浸其中。游戏方式的多样性、宽广性，与现在任天堂的发展目标非常一致。

我记得很清楚，开发《瓦力欧制造》的时候，我们常把“去挑战任天堂还做不到的事情”挂在嘴边。有趣的是，绞尽脑汁思考如何将第一部《瓦力欧》推向市场的，正是宫本茂先生。

“去挑战任天堂还做不到的事情”，说得极端一点，就等于“去挑战不像宫本先生会去做的事情”。这种自我颠覆的精神，宫本先生实践起来比任何人都更卖力，这着实有趣。追求与宫本先生不同的，不是别人，正是他自己。

在这个游戏的研发过程中，有件事我一直难以忘怀。

《瓦力欧制造》的测试版中有一个“唱片机”的设计。

简单解释它的玩法，就是把 GBA 放在转椅上，让转椅旋转起来。然后，游戏中的唱片机就会同时旋转（笑）。游戏中音乐的播放速度会随着椅子的旋转速度而改变（笑）。

我呀……那时候……不停地旋转椅子,停不下来(笑)。有时一边说着“真无聊”一边继续旋转,实际非常开心。“真无聊”可以说是最高级别的表扬（笑）。

轻度玩家与核心玩家

将 Wii 的手柄正式定名为“遥控器手柄”，是我强烈坚持的。在这一点上我非常固执。

毕竟，家里电视机的遥控器，一般都是放在伸手就能够到的位置，人们会很自然地用手去操作。我希望游戏手柄能够享受同样待遇,而且它的最终形态很接近遥控器了，所以我坚信称它为遥控器是理所当然的。

“为什么大家都会拿起电视机遥控器，却不去碰游戏的手柄呢？”这是 Wii 开发过程中的一条重要指导理念。因此我坚持道：“一定要叫遥控器。”

如今，谁也不会对十字键和 AB 操作键感到奇怪。但是二十多年前，很多人看到这个设计会问：“这能用来玩游戏吗？”因此，只要我们把该做的事扎实地做好，就算当下看起来很奇怪，未来它自然会变成人们眼中的新基准。

迄今为止的游戏，多数都处于所谓游戏定义的框架之下,但这个既有的框架可以说是开发者自己定义的,认为“不这样设计就不像游戏”。

但我们认为，不应该受到旧框架的束缚，应当拓宽思维,于是开发了“锻炼脑力的游戏”、“与爱犬同居的游戏”、“英语学习游戏”、“料理游戏”。

或许有人会质疑，这些作品是否能被称为游戏，因为人们在这些游戏中既得不到分数，也不能通关，但这些游戏可以使人们在实际生活中获得奖励。

像这样，任天堂虽然希望吸引不玩游戏的人群，但并不是无视现有的玩家，而是希望获得非玩家群体的理解，从而改变游戏在社会中的位置。

不应该总是玩游戏，对大脑不好一 这种没有根据的说法赋予游戏负面的印象，并在社会中定型。这样一来，就算是喜欢游戏的人，在玩的时候也会有罪恶感。

让不玩游戏的人接触游戏，理解游戏的有趣之处，可以带来巨大的改变。玩游戏的人不再是社会中的少数群体，就为创作“像游戏的游戏”创造了有利的环境。

实际上，任天堂虽然一方面将目光投向了不玩游戏的群体，但在制作“像游戏的游戏”方面也没有停止脚步，而是凝聚数年心血推出了《塞尔达传说》。其中当然是充满热情的。

任天堂 DS 的畅销，证明了“不用投入大量时间与精力也能做出好作品”的思维方式有其价值所在。但另一方面，看到《塞尔达传说》的质量与容量，人们会感叹“果然集中优秀的人才，花费足够的时间制作的作品，了不起！”这也非常重要。

两个方向同时去做，对于二者而言是很有益的。我认为创作需要广度，只朝一个方向发展是不健全的。

轻度玩家与核心玩家，原本就不应区别对待。我们每个人最初都是轻度玩家。

很多人起初是轻度玩家，但越来越喜欢，然后变得根本停不下来。那么，为什么说得像是两者之间存在着与生俱来的区别一样呢？忽视了经验的差异，只截取现在这一时间点进行对比，才会将两者区别对待。

但事实并非如此。非常喜欢游戏，游戏玩得非常好的人，曾经也都是轻度玩家。

想到这一点，就会认识到吸引新玩家的重要性。如果不吸引新的玩家，总有一天我们会失去所有用户。

秘密花园
风来之国

文：日立　美编：01

《风来之国》是由中国上海的独立团队“皮克皮”开发的像素风冒险游戏。由于未知的重大危机，人类文明退回了相对原始的阶段。残存的人们零散地组成一个个群落，一边过着看似平和的生活，一边担心着“黑潮”——这个足矣毁灭人类的恐怖灾难。挥舞着平底锅的大叔“约翰”和神秘少女“珊”的冒险便在这样的背景下展开。他们将在危险的地上世界旅行，感受绝美世界的温馨，并经受无情命运的考验。

游戏惊艳的像素美术早在宣传阶段便受到了广泛赞誉，而除开像素部分的美术同样别具一格，令人过目不忘。本次秘密花园，我们为大家选择了一些您可能没有留意到的，但同样精美的海报作品，请欣赏。





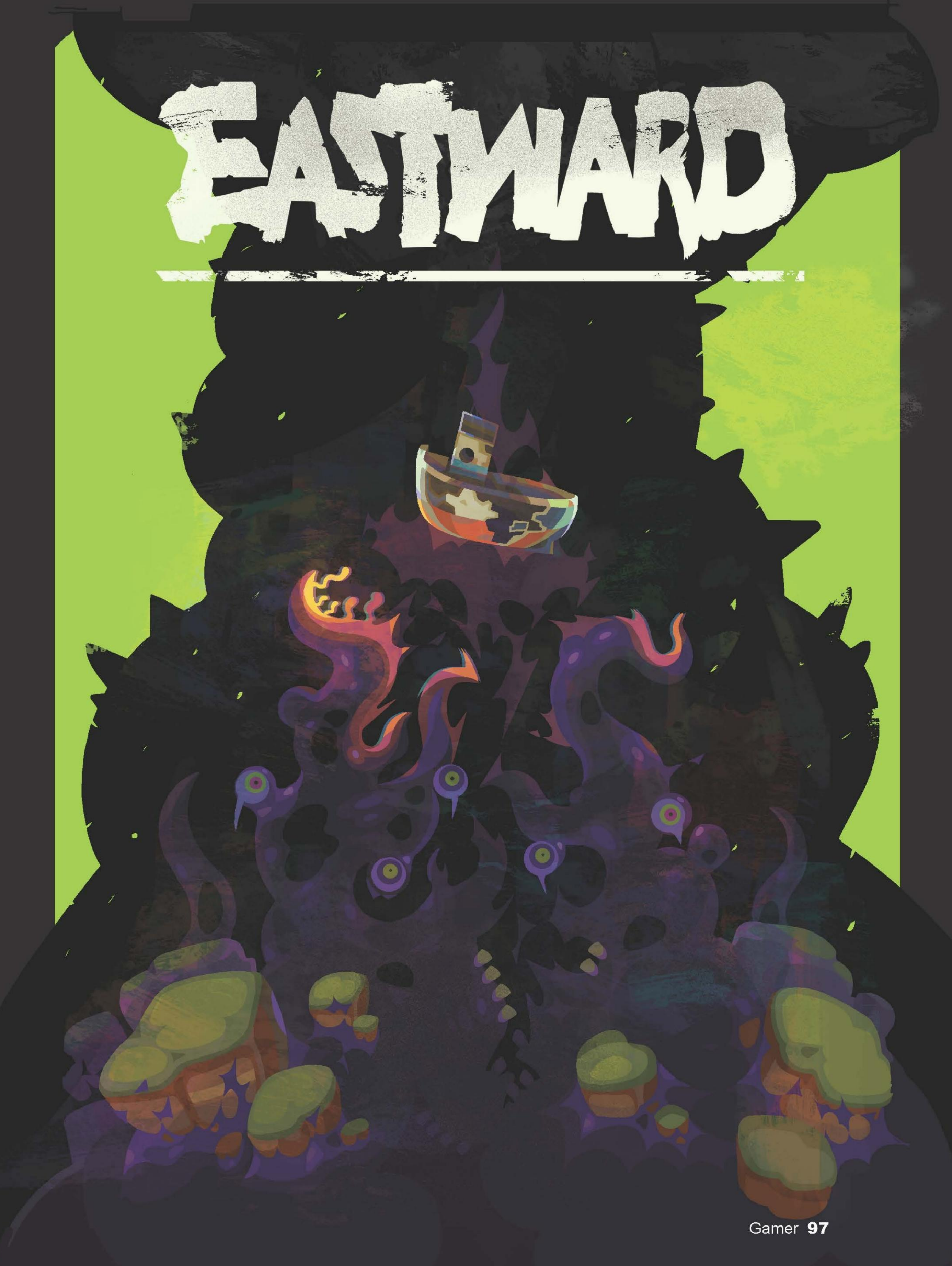



EASTWARD
PixPit


EASTWARD
Cacodaemon
Pixpil


EASTWARD
Pixpil


EASTWARD
3
2


EASTWARD


PIXPIL
GO! GO! GO!
TEAM 3
biu-
biu-
biu-
biu-
biu-
EASTWARD


EASTWARD
New
M
PIXPIL


EASTWARD
HERO
PIXPIL


EASTWARD
犬
犬
犬
犬
犬
犬
犬
犬
Money Money
PIXPIL

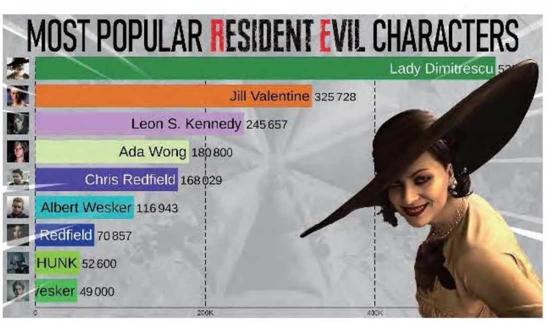
巴托里·伊丽莎白
真实历史当中的蒂米特雷斯库

文：黑色维京　编：稀饭　美编：咕噜



2021 年 5 月 7 日，《生化危机 8 村庄》于全球同步发售。由于今年恰逢“《生化危机》系列 25 周年”，作为顶着周年纪念光环的系列正传作品，负责本作开发的制作小组所承受的压力可想而知。事实证明，《生化 8 村庄》的整体完成度相当高，是“既叫好又叫座”的 3A 大作绝佳典范。英国电子游戏资讯网站 Eurogamer 的统计数据显示，在发售后的短短 5 天时间，本作便创下了近 300 万套的全球销量。而根据评测机构 Metacritic 的评分汇总，玩家对于本作的整体评价大多介于 8～9 分，已然达到了“普遍好评”的水准，Capcom 可谓是名利双收。《生化 8 村庄》之所以能够受到玩家与媒体近乎一致的好评，其背后的原因无疑是多样的：由 RE 引擎所打造的高质量游戏画面、可圈可点的战斗系统、丰富的游戏性、扣人心悬的 BOSS 战关卡设计，外加《生化危机 4》经典要素的回归等等。其中，开发者对游戏中的主要敌对角色之一——阿契娜·蒂米特雷斯库夫人的人物刻画，同样是一个不可忽视的要素。

作为游戏最终 BOSS 母神米兰达麾下的四大贵族之一，蒂米特雷斯库夫人的形象及性格无疑给玩家们留下了深刻的印象。身为镇守城堡内部区域的场景 BOSS，身高近 2.9 米（这一数据由 Capcom 艺术总监高野友宪亲自确认）的蒂米特雷斯库夫人和她的三个女儿热衷于通过凶狠毒辣的手段折磨她们的仆从，再以其鲜血酿造美酒为乐，而主角伊森·温特斯也因她的阴谋诡计多次身陷困境。当蒂米特雷斯库夫人在 2021 年 2 月份的官方宣传视频中首



▲当《生化 8 村庄》公布之后，阿契娜·蒂米特雷斯库夫人便成功在“2005～2011 年《生化》系列人气角色排行榜中”一举夺魁，令人不得不感叹这位女士的强大魅力。



▲笔者尚不知晓达美乐披萨的新品质量如何，不过从蒂米特雷斯库夫人一脸享受的表情来看，味道应该相当不错。

次亮相时，便迅速引起了玩家群体的热议，进而演化为网络迷因。众多欧美知名 Coser 纷纷在社交媒体上发布了自己的“吸血女王”装扮照，位于马来西亚的达美乐披萨“邀请”这位夫人担任公司新品的推广大使，而 Capcom 方面则趁热在日本本土发售了等身大小的毛巾及其他周边来进一步扩大宣传影响。蒂米特雷斯库夫人引发的轰动，无疑与她身上散发的致命吸引力有着直接的关联。实际上，这位蛇蝎美人是游戏设计师根据真实历史人物改编的，其原型正是被冠以“德古拉女爵”“恰赫季斯血腥夫人”等一众称谓的匈牙利的伯爵夫人——巴托里·伊丽莎白（Báthory Erzsébet，1560 年 8 月 7 日～ 1614 年 8 月 21 日）。

作为出身于匈牙利显赫世家的千金，巴托里 · 伊丽莎白本应能够凭借着自己高贵的身份颐养天年，结果却因折磨、拷打、残杀普通平民而被匈牙利政府当局判处了终身监禁之刑，最终在自己的城堡中孤独而死。官方调查的卷宗记录称可确认有大约 300 人命丧于这位伯爵夫人之手，实际上遭其毒手而亡的人数可能远远超过这一数字。在加拿大著名作家、电影制作人和罪案调查史学家彼得 · 佛伦斯基的著作《理智向左，疯狂向右》中，作者将巴托里·伊丽莎白连同英法百年战争时期法国的“蓝胡子男爵”吉尔 · 德 · 雷、德国的尼克劳斯 · 施图勒、外加活跃于英国维多利亚女王统治时期的连环杀手“开膛手杰克”等人一道，放在了连环谋杀简史的章节中。一个受过上层社会良好教育的女性，为何会变成令人胆寒的冷血屠夫？为何这位德古拉女爵的秘密能够被隐藏得如此之久？究竟因何经历变故才会致使其心理如此扭曲？下面就请允许笔者带领各位读者一道，共同揭开巴托里 · 伊丽莎白的血腥史及其背后不为人知的秘密。

巴托里家族

英国伯明翰大学犯罪心理学家伊丽莎白 · 亚德利经过多年走访调查后发现，造就连环杀手这种反社会分子的最大诱因之一，通常与其原生家庭有着极为紧密的关系。倘若儿童或青少年的成长环境中时常被暴力、血腥甚至是凶杀这一系列负面的字眼所裹挟，那么受害人便极有可能会出现效仿犯罪，甚至是更为危险的举动。事实证明，这一理论确实符合现实常理，而伊丽莎白便是其中的一个绝佳范例。因此在正式介绍这位公爵夫人之前，我们不妨先来了解一下她出身的巴托里家族，籍此可对其犯罪心理和动机有一个更为完整清晰的认知与把握。



▲图为巴托里家族的家徽。在匈牙利语中，“巴托里”一词有勇猛、刚毅的寓意。相传其家族先人曾用长矛为乡里铲除了恶龙，后得到了这一尊称。这个家徽中的龙牙元素设计，同样是根据这则传说得来的。

作为匈牙利当地历史最为悠久的家族之一，巴托里家族的发迹史大约可以追溯到中世纪后期。自公元 1500 年前后，匈牙利王国的领土便开始频繁遭到来自奥斯曼 - 土耳其方面的威胁。巴托里家族先后出现了数位抵抗外来侵犯的民族英雄，为保护国家免遭外部势力的入侵做出了巨大的贡献与牺牲。这期间，巴托里家族也依靠着“王国守护者”这道光环所赋予的便利，迅速累积起富可敌国的财富以及遐迩驰名的声望，成为匈牙利本国乃至整个中欧地区最具影响力的政治势力之一。纵观巴托里家族的族谱，可谓是人才济济，英雄辈出。其家庭成员中不仅拥有多名如西吉斯蒙德、加布里埃尔、红衣主教安德鲁这样的特兰西瓦尼亚属地的亲王、总督外加高阶神职人员，更有一位波兰国王及立陶宛大公——巴托里 · 史蒂芬九世。作为安娜·雅盖隆卡的继承者,史蒂芬九世被历史学家们称赞为“自波兰实行选王制度以来，最伟大的君主之一”。在其统治生涯内，史蒂芬九世对外击退了沙皇俄国的军事入侵，成功保证了波兰东部领土上的波罗的海诸省的完整性，使得帝国的综合实力得到了巨大的提升；对内，巴托里大刀阔斧

地对波兰军队进行改革。虽然他推行贵族兵团在试行了短短一年之后，便因贵族们的消极抵抗情绪而不得不草草收尾（彼时的贵族为彰显身份，大多宁愿自备装备在骑兵部队中服役）。但也正是在他的极力推广之下，波兰的重骑兵部队（即日后享誉欧洲的波兰翼骑兵）以及步兵的作战水平和装备有了质的飞跃，继而奠定了波兰军队日后以运动战为主的作战基调。在利沃尼亚战争中，波方正是依靠着良好的兵源战斗素质以及各兵种之间的紧密配合，最终击败了不可一世的沙皇伊凡四世，赢得了这场战役的宝贵胜利。正是依靠这一优势，令史蒂芬九世得以在与俄罗斯方面的谈判中占得先机。1582 年 1 月，双方正式签订了《亚姆 - 扎波尔斯基条约》，商定休战十年。无疑，这又为波兰的发展建设赢得了宝贵的时间和稳定的外部环境。上述这些杰出的历史人物连同他们伟大的成就，无不表明巴托里家族在冥冥之中确实受到了上帝的庇佑与恩惠。



▲由波兰著名画家扬 · 马泰伊科绘制的《巴托里在普斯科夫》，所歌颂的正是史蒂芬九世的功绩。画面中间偏左，头戴黑帽、手持利剑、相貌魁伟者便正是国王本人。

然而，萦绕在巴托里这一称号周围的不仅仅是这些光辉的荣耀与战绩，隐藏在这个家族背后的卑鄙龌龊之事同样令时人感到不齿甚至是胆寒。彼时尚处于近代初期，整个欧洲大陆还保留有大量的封建残余。特别是中欧、东欧两地，其文明开化程度与同时代的西欧相比仍存在着较大的差距。但是巴托里家族部分成员的邪恶行径却远远超过了这一界定范围，乱伦通奸、邪教仪式、酗酒闹事、折磨仆从、杀害平民等一系列为人所不能忍受的行为，均在这个家族中出现。即便其家庭成员也因这些所犯之事遭到了部分贵族家庭的指控，可是凭借着“巴托里”这一在中欧地区的响亮称号，绝大多数纠纷要么被草草结案了事，要么则干脆被政府部门直接拒绝受理。在某种程度上，这无疑加剧了巴托里家族败类的嚣张气焰。不幸的是，在伊丽莎白的童年时期，与之生活的家人中几乎找不到一个可媲美于史蒂芬九世这样的英雄人物，她身边的亲人大多有着各类怪癖。正是由于这种病毒培养皿般的成长环境，才滋生了日后巴托里 · 伊丽莎白这样如吸血恶魔般的存在，继而为种种骇人听闻的悲剧搭建起“舞台”。

天造一对

1560 年 8 月 7 日，巴托里 · 伊丽莎白（注：匈牙利人的姓氏书写通常为先姓后名）出生在匈牙利赫维什州下辖的一个村庄中，而这里也将成为她童年时期的主要居住地之一。她的父亲是巴托里家族埃塞德（Ecsed）分支的乔治六世，而母亲则是巴托里索姆利（Somlyó）分支的安娜。尽管这两个大家族在政治上各自保持独立、互不依从，但其从血缘角度上来讲却仍然同属于一个相同的宗族。因此至少在名誉上，乔治六世和安娜实际上应当是表兄妹或表姐弟关系（有关二人的确切出生时间不详），而他们的女儿伊丽莎白则沦落为近亲结婚的牺牲品。众所周知，近亲婚姻诞下的孩童通常会在智力、身体机能等方面发生一种或数种病变，伊丽莎白也未能逃脱这个命运。根据相关史书资料可知，伊丽莎白自幼便罹患癫痫症且曾多次复发。彼时的医学条件不甚发达，加之宗教思想观念作祟，令人时常将这一病症与上帝的祝福或魔鬼的诅咒关联起来。正因如此，这种时代背景之下的癫痫症患者一般很难得到行之有效的治疗，取而代之的是各式各样的神秘仪式。对于巴托里家族的部分家庭成员来说，魔鬼崇拜一直以来都是他们的“优良”传统之一。所以为了尽可能地缓解伊丽莎白的癫痫症状，她的父母决定向邪灵寻求帮助。受乔治六世和安娜之托的巫医为了尽快将其治愈，先后开出了两种“治疗方案”：即将健康之人的血液涂抹在伊丽莎白的嘴唇上；或者在其癫痫发作之时将非癫痫症患者的头骨与血液相互融合之后，让她抓握。以当今的科学视角来审视这两种治疗途径，无疑是荒谬不堪且令人不寒而栗的。但这种行乎诡异的“鲜血献祭法”却成为了伊丽莎白童年的一部分。虽然缺乏足够的证据将其与她日后的诸多嗜血行径所相关联起来，但这一切对于一名儿童的身心发展来说终究是百害而无一利的。

抛开困扰伊丽莎白的癫痫症状不谈，她的生活条件以



▲巴托里 · 伊丽莎白肖像图。与这位公爵夫人的其他肖像一样，画面中人物的眼神与肤色总会给观者以一种神秘的不适感。

及水准明显要高于当时的任何一个平民甚至是贵族。尽管伊丽莎白是一名女性，但是其贵族身份使她自幼便得以接受良好的人文学科与社交礼仪教育。她的思维相当敏捷，在记忆力方面同样展现出极高的水准。据悉，伊丽莎白不仅成功掌握了包括匈牙利语、拉丁语在内的四种西欧通用语言，还在科学领域——特别是天文学领域表现出了令人震惊的天赋。而在外表上，她则继承了母亲巴托里·安娜姣好的面容以及倾倒一众男性的身材。每日驻足于梳妆镜之前欣赏自己的芳容，成为了伊丽莎白日常生活中的最大乐趣之一。出身世家贵族，坐拥大笔财富，受过极佳的教育，还拥有着倾国倾城的美貌，这些特性使得她成为了其他贵族家庭所竞相争夺的联姻对象。然而令伊丽莎白的仰慕者们始料未及的是，这个看似近乎完美、貌才兼备的贵族女子，实际上却是一个不折不扣的蛇蝎美人，她的背后隐藏着众多秘密。巴托里家族向来重视对后代坚定意志的培养，即便是女子出身也不例外。这本应是出于好意的举措，却被伊丽莎白的父母以不当的方式进行。在她尚处于孩童时期，乔治六世和安娜夫妻二人便强制要求女儿出席并观看诸多残酷的刑罚仪式，希望以此来打造伊丽莎白坚定的个性。随着时间的推移，女儿不仅逐渐接受了父母的这一安排，甚至还从这种颇具刺激性的感官体验中发现了“特有的”乐趣。在私生活方面，这位贵族小姐也经常会表现出与其身份地位不相符的荒谬行径。根据美国著名传记作家莱斯利·卡罗尔所著的《皇家苦痛》一书，早在伊丽莎白13岁之时，她便已经有过一次分娩的经历。由于巴托里家族早在三年之前便已经商定了女儿与纳达斯迪家族的费伦茨订婚，为了避免引起不必要的麻烦，伊丽莎白的父母最终选择将这名刚刚降生不久的婴儿交付给了当地一名值得信赖的妇女抚养。因此这个秘密除了她的几名家庭成员以及当事人知晓外，几乎没有其他人发现过这位贵族小姐的不堪往事。

1575年5月8日，巴托里·伊丽莎白与未婚夫纳达斯迪·费伦茨的婚礼如约在位于托普拉河畔弗拉诺夫的一处贵族城堡中举行。为了彰显两大家族的雄厚财力以及奢侈豪华的排场，大约有4500名宾客受邀参加了二人的婚宴。作为迎娶伊丽莎白的彩礼，弗伦茨将自己名下的恰赫季斯堡连同周围的十余个乡镇全部献给了妻子。虽然纳达斯迪家族也属于匈牙利国内的名门望族之列，但相较于巴托里家族而言，其财力以及声誉均无法与之匹及。正因如此，婚后的伊丽莎白仍继续延用自己家族的姓氏，但这并未引起丈夫费伦茨的任何怨言。事实上，这对新人彼此间情投意合，情感深厚。究其原因，大概与二人极为相似的成长经历有着密切的关系。作为匈牙利首相兼军事总指挥塔玛斯·纳达斯迪的第三子，费伦茨在幼年便接受了严格的军事训练和人文教育。与亲家巴托里家族相同，纳达斯迪家族战功显赫，曾多次因抵御土耳其人的进攻而饱受嘉奖。遵照父亲的安排，费伦茨踏着家族先人们的足迹走上了应征入伍之路。正所谓青出于蓝，在马克西米连二世皇家军事学院顺利完成学业之后，费伦茨便在官场中扶摇直上，先后担任了沃什州长、肖普朗州长以及外多瑙总司令等众多价值极高的职务。为了褒奖他在瑙吉考尼饶一役中的英勇表现，费伦茨被神圣罗马帝国暨匈牙利国王鲁道夫二世授予了“匈牙利黑英雄”的头衔。但与妻子伊丽莎白一样，费伦茨也并非如童话故事中所描绘的英雄骑士那般完美无瑕。在成长期便早早接受军旅锻炼的锤炼，造就了他铁石心肠的个性。由于战争的需要，当时的军官将领大多必须熟练掌握刑讯逼供的技巧。而在这一方面，费伦茨无疑拥有着一个绝佳的训练导师——匈牙利帝国的宿敌奥斯曼-土耳其人。土耳其人的刑讯手法不仅花样繁多，且大多血腥残酷。对于在战场厮杀近一生的费伦茨而言，想必早已对这套司空见惯了。在多个公开的场合中，费伦茨都曾毫不避讳地向众人展示他在折磨敌人方面的天赋。对于那些不幸遭到这位“匈牙利黑英雄”俘虏的土耳其人而言，其命运基本等同于被宣判了死刑。

在伊丽莎白与丈夫费伦茨喜结良缘之前，这位贵族千



▲“匈牙利黑英雄”纳达斯迪·费伦茨。这位军事天才的名声在匈牙利当地可谓是家喻户晓，本应建立更多功劳他却最终因下肢旧伤发作而英年离世，年48岁。


▲恰赫季斯堡不仅仅是伊丽莎白与费伦茨夫妇二人的城堡，更是众多周边普通居民的噩梦。

金便已经养成了折磨贴身女仆的习惯。据悉，她的这一不良嗜好应当是仿效其姑妈——一位雌雄同体、以下属苦痛为乐的“妇女”。对于彼时的农家少女们而言，假使能够被贵族相中，进入某位领主的城堡中做工服役而无须忍受风吹日晒的农活，实在是一件不可多得的好事。但倘若她们被召进巴托里家族位于埃塞德当地的豪宅中，且不幸被管家安排侍候伊丽莎白之时，那么一段新的悲剧便就此上演了。虽然主人殴打、折磨仆从在当时的社会背景之下仍会遭到人们的非议以及舆论的谴责，但是法律却很少会做出实质性的干预。显然，伊丽莎白本人和她的家人也全然未将此事放在心上。因为即便没有遭受到这位小姐的威胁，她的仆从也不敢将自己的遭遇告知她们的家人或其他同村之人，以免触怒巴托里家族而引来杀身之祸。每天，服侍伊丽莎白的女仆都必须保持高度的警惕心和最快的工作效率。倘若她们的举止引起了这位女主人的丝毫不满，或是让其感受到了怠慢，她便会立即动用最为严苛的手段进行惩罚。尽管万般小心，但假若某天女仆们正好撞见伊丽莎白正在生闷气，她们也会毫无理由的遭到一顿毒打。伊丽莎白逐渐养成了每天都要施虐的习惯，而她的这一行为并没像此前意外怀孕那样被很好地掩盖，与巴托里家族有所来往的贵族家庭都或多或少地了解她的这一不雅癖好。然而几乎所有的知情人士都因担心得罪权贵而选择不闻不问，任由这位贵族千金肆意妄为。当伊丽莎白外出其他领主之地做客时，通常都会和主人额外申请要一间空房处理一些“私事”。而在这些房间内发生的，只会是那些可怜的女仆一边遭受各种肉体上的苦痛，一边尽量压低自己的呜咽声以防止惊动城堡中的其他人。即便青少年时期的伊丽莎白便已经展现出了残暴个性，但是她尚且不会杀害仆从们。在搬进恰赫季斯堡，开始以公爵夫人的形象示人之后，或许是担心自己的行径会引起弗伦茨的反感，亦或许是想再与丈夫继续生活一段时间之后再让其慢慢知晓自己的这一秘密，伊丽莎白通常只会在丈夫外出公办之后，在城堡的地下室中继续着自己与仆人之间的邪恶“游戏”。然而两人终究生活于同一个屋檐之下，伊丽莎白的这一行径最终还是被弗伦茨发现了。但出乎她意料的是，这位“匈牙利黑英雄”非但没有表现出任何不适，反而开始兴致勃勃地向妻子传授起他在战场上习得的审讯技巧。与之相比，伊丽莎白此前的处罚手段确实显得相形见绌。就这样，在丈夫的包庇纵容之下，伊丽莎白内心中的恶魔也日渐壮大起来。距离德古拉女爵呼啸而出，恰赫季斯周边居民惶恐不安的日子越来越近了。

恰赫季斯堡吸血鬼

从整体来看，伊丽莎白与费伦茨的婚姻可谓是相当幸福的。在两人长达约二十九年的情感生活中，这对夫妇共同养育了三个女儿与一个儿子（另有三子一女尚在襁褓之中时便不幸离世了）。抛开他们之间卑鄙龌龊的“业余爱好”不谈，伊丽莎白和费伦茨应当称得上是近代时期中欧地区的模范贵族夫妻。令伊丽莎白感到美中不足的是，当丈夫于 1578 年因骁勇善战而被匈牙利政府提拔为军队首席司令一职后，其所负责处理的工作与大小应酬也随即开始成倍地增长，聚少离多逐渐成为了两人的生活常态。在费伦茨忙于与土耳其人厮杀之时，伊丽莎白便接管了恰赫季斯堡周边村镇的管理权，处理当地的大小政务以及民事纠纷等一众事宜。得益于其优秀的教育背景，这份本不轻松的职务对于伊丽莎白完全称得上是信手拈来。事实证明，这位女公爵的确继承了家族勇猛果敢的行事作风。在 1593 ～ 1606 年的长期战争期间，伊丽莎白除了需要负责为饱受战争摧残的匈牙利人与斯洛伐克人提供必要的医疗救助之外，她还要肩负起保护丈夫费伦茨位于维也纳周边地区财产安全的重任，这其中所隐藏的风险不言而喻。因为此地是土耳其人长期觊觎的一块战略重地，频繁的烧杀抢掠对于当地平民来讲已然成为了他们生活“必不可少”的一部分。即便困难繁多，伊丽莎白没有被自己不利的处境吓倒。在她的领导之下，费伦茨在当地的资产非但没有荒废，反而还日渐兴盛了起来。这其中，伊丽莎白的统筹工作自然是功不可没。根据传记作者金伯利 · L · 克拉夫特所著的《蛇蝎美人 ：巴托里·伊丽莎白实录》一书中的记载，当这位公爵夫人在维也纳周边“垂帘听政”之时，曾多次帮助当地遭受过不公待遇的妇女们主持正义，而这也为她赢得了极高的声望与爱戴。但是在私下里，伊丽莎白虐待贴身女仆的习惯却仍在继续。其手段之凶狠残忍，时常令



▲由法国导演茱莉·蝶儿指导，丹尼尔·布鲁尔和威廉·赫特联袂主演的历史类影片《伯爵夫人》，讲述的正是巴托里·伊丽莎白的一生。

知情者都胆战心惊。可随着时间的推移，仆人们的尖叫哀嚎却日渐无法满足这位夫人的变态欲望了，她开始将目光和魔爪探向了城堡外围。在伊丽莎白的命令之下，下人们接连绑架了数十名无辜的农家少女以供其“享乐”。一时间，负责维持当地秩序的治安官接连收到民众要求，要彻查人口失踪的疑案，这背后的始作俑者正是他们在恰赫季斯堡中供奉的女领主。

1603年9月，布达佩斯城突发急报称有土耳其人入侵，请求匈牙利帝国政府火速派遣增援部队支援。闻此消息后，纳达斯迪·费伦茨便率领大军在第一时间抵达了布达佩斯。在城外，匈牙利士兵与奥斯曼人爆发了一场激战。在主帅费伦茨的运筹帷幄之下，他们成功赶走了入侵者，解除了边关危机。紧急行军加上繁忙的军务却致使费伦茨此前的下肢疾病突然恶化，虽然他被部下们以最快的速度护送至恰赫季斯堡接受治疗，但最终还是因为病势过重而一命呜呼。我们无从知晓伊丽莎白在见到丈夫尸首的那一刻心境如何，但可以确定的是，费伦茨的死对她的打击相当大，令其本就极度扭曲的心理变本加厉。生活在恰赫季斯堡中仆人们的处境则更加恶化了，伊丽莎白如同是一头永远也无法满足的饿兽，拼命地从下人们的苦难中汲取“营养”。然而并非所有侍候公爵夫人的仆从都会遭到虐待，她们其中的一些人凭借着阴狠毒辣的个性，反而成为了伊丽莎白的“宠臣”，包括她的奶妈海伦娜·乔·多萝西娅·森特什，同性情人安娜·达维利亚，以及负责侍候伊丽莎白洗浴的女工卡特琳娜·本内科等。作为伴随公爵夫人身边多年的老人，这些人对于该如何取悦主人可谓是心知肚明。与其让自己沦落成为伊丽莎白的玩物，倒不如陪伴她一起成为这场嗜血游戏的玩家。也正是出于这一考量，使得这些仆从们费尽心机地为主人筹划了花样繁多的折磨手法，而这无疑令伊丽莎白变得更加凶狠狂妄。

令伊丽莎白心碎的，除丈夫费伦茨的英年辞世之外，还另有其他缘由。时间飞逝，公爵夫人昔日颇为自豪的容颜日渐老去，而她的身材也同样因为先后多达八次的分娩而严重走形。实际上，追求延年益寿和青春永驻并非是伊丽莎白一个人的夙愿，在中世纪以及近代时期，贵族妇女们往往热衷于通过尝试各种方法来尽可能地延长自己美貌的“保质期”。而对于自幼便笃信恶魔崇拜的公爵夫人而言，她的手段就显得更为猎奇了。一日，伊丽莎白正端坐在梳妆镜前命令贴身女仆为其整理妆容，在此过程中，仆从因不慎拔掉了她的一根头发而引得主人勃然大怒，这个可怜的女仆自然免不了遭受一顿毒打。在伊丽莎白发泄完怒火之后，她拂手擦掉了手背上仆人滴落的几滴鲜血。令公爵夫人惊喜的是，她“发现”被鲜血所渍的皮肤竟然比之前显得更加细腻光滑了。在笃定自己发现了返老还童的奥秘之后，她决定每天都要用少女的鲜血来沐浴。也正是在这一刻，恰赫季斯堡吸血鬼——巴托里·伊丽莎白被彻底唤醒。几乎每天，这位“德古拉女爵”都会于白天在玩伴们的陪同之下继续享受着折磨下人的乐趣，而到了晚间，被她玩弄致死的“猎物”便会被放干鲜血，成为她施展“回春法术”的牺牲品。伊丽莎白的这一疯狂行径很快便致使城堡中佣人的数量锐减，为了填补空缺，她只得要求下属们去带来更多的猎物以供其享乐。虽然此时恰赫季斯堡的一些普通民众已经开始将人员的神秘失踪与女爵本人联系起来了，但是他们既苦于缺乏证据，同时又没有足够的勇气向治安官直接举报，因此伊丽莎白的秘密得以一再掩盖。尽管当地的平民少女们也获知了一些关于城堡内部的恐怖传言，然而在优厚的待遇与报酬的诱惑之下，她们中的大多数还是同意了伊丽莎白管家的邀请，成为了下一个待宰羔羊。可即便对于那些心存戒备的少数人而言，她们最终也仍会被威逼同意为公爵夫人效劳，因为毕竟没有人愿意得罪这位“匈牙利黑英雄”的遗孀。当这些女孩们踏进恰赫季斯堡大门的那一刻，实际上就相当于被宣判了死刑。几乎很少有人能够侥幸存活一个昼夜，当她们体内的鲜血流尽之后，尸体便会被草草掩埋在城堡中的院子里，以便避人耳目。

在接受了“鲜血疗法”一段时间之后，伊丽莎白却逐渐对这一方法丧失了信心。原来她发现自己的肌肤容貌在得到了一段时间的滋养过后，这些农家少女们的鲜血似乎便失去了“灵性”。受当时的时代条件以及等级观念的影响，人们通常认为贵族的血统注定要高于普通平民。正因

如此，伊丽莎白开始将毒手转移到贵族千金们的身上。她寻找受害人主要有两种方式：第一种是主动接近落魄的贵族之家，骗取他们的充分信任后再伺机行事。当时匈牙利的外部环境颇为不稳，内部政局则更迭频繁，致使很多原本发达但根基尚浅的小贵族们丧失往日的地位。在绝大多数情况下，这些落魄之家很难东山再起，除非他们受到了某些大领主的提携。然而由于缺少笼络后者的财力，外加没有中间人的引荐，令他们大多只能哀叹命运的不公。因此可想而知，当出身巴托里家族的伊丽莎白主动接近时，这些小领主们的心情是何等激动。每当双方结束一段极其友好的交谈之后，这位德古拉女爵便会邀请这些家道中落的小贵族的女儿们前来恰赫季斯堡中做客。满心欢喜的家长们自然不会也不敢怠慢前者的“盛情邀请”，就这样白白地将他们各自心爱的掌上明珠“献祭”给了这位吸血恶魔。命丧于伊丽莎白之手的第二种贵族，则是那些前来城堡学习礼仪的千金小姐们。当时的伊丽莎白堪称匈牙利上流社会著名的交际花，她在公开场合中得体的表现无疑给人们留下了极为深刻的印象。为了将女儿培养得与她一样出众，这些贵族们非常乐意将自己的千金送往恰赫季斯堡接受礼仪培训。最终，大多数的贵族都会发现自己的女儿在城堡中“意外”身亡。对此，伊丽莎白的解释可谓是相当牵强。她声称这是因为居住在城堡中的女孩们彼此之间发生了争执，致使其中的一位惨遭对方的杀害，而凶手则在事后为抵罪选择了自杀。贵族统领们自然不会相信公爵夫人的这套说辞，就这样，恰赫季斯堡渐渐变得冷清起来，没人愿意再度踏足这片是非之地。为了能够继续得到贵族少女们的鲜血，伊丽莎白命令手下们通过一切可用的手段去为她搜寻新的猎物。被逼无奈的仆从为避免触怒这位公爵夫人，只好将一些平民少女装扮成贵族出身的模样以敷衍了事。

正所谓“上帝欲使其灭亡，就必先使其疯狂”。伊丽莎白和恰赫季斯堡庭院之中的秘密，注定无法被永远隐瞒下去。而钉入这位德古拉女爵的心脏的“木桩”，终究也会降临。

德古拉之死

随着年事的增长，外加幼时病根的反复发作，伊丽莎白的身体状况每况愈下。即便如此，她嗜血如命的习惯非但没有中断，反而还变本加厉。这位德古拉女爵颇为迷信鲜血的魔力，她认定这是唯一能够治愈自己的良药。即便在伊丽莎白虚弱得只能卧床静养之时，她仍然会要求心腹手下们将新的猎物带到卧室内，以观看他们为取悦自己的“独家表演”。一来二去，恰赫季斯堡内的“乱坟岗”的规模越来越大，然而伊丽莎白却对此毫不在意。究其背后的缘由，是这位公爵夫人所持有的三道“免死金牌”。抛去她的巴托里家族出身外加“匈牙利战争英雄遗孀”的双重身份加持所带来的便利特权不谈，在宗教上，她的新教信仰同样给予了她神圣而不可侵犯的权力。自 14 世纪初所涌现的一批早期教改先行者开始，至 16 世纪末期，新教便已经成为一个在组织形式与宗教仪式上颇为正规的教派。新教自初次成立以来，一直受到来自罗马天主教会方面的压迫与排挤，但后者却始终不能将其彻底铲除。彼时，由于部分世俗政治势力不愿被来自罗马的政权左右，为了与之抗衡，他们便在宗教上纷纷选择皈依新教以到达各自的目的。随着新教势力的不断增长，天主教方面只得被迫接受前者与自己平起平坐的现实。鉴于双方在政治上平分秋色的状态，二者都不愿意轻易打破这一微妙的平衡。正因如此，表面笃信新教的伊丽莎白才得以在天主教为主流的匈牙利与维也纳横行乡里，而不用担心自己遭到任何政府官员的非难排查。令她所始料未及的是，17 世纪初期，天主教与新教的高阶教士在经过磋商之后达成了和解协议，这意味着伊丽莎白长期以来所依仗的“宗教护法”成了一纸空文。距离她覆灭的日子，则越发临近了。



▲实际上在中世纪以及近代时期，魔鬼崇拜等神秘仪式在贵族团体中出现算不得是一件新鲜事。但像巴托里 · 伊丽莎白这样痴迷于巫术的，实属罕见。

或许是出于良心上的不安，抑或单纯只是她内心中的另外一种怪癖。在伊丽莎白最初开始有目的地杀人之时，她还会特地请来神父为少女们的“意外身亡”进行悼念仪式。随着恰赫季斯堡中非自然死亡人数的激增，牧师最后断然拒绝了继续为其提供相关宗教服务的请求。秘密已然暴露的伊丽莎白本应该收敛自己的行径，然而她却更加无法无天。几乎每隔一段时间，居住在恰赫季斯堡周遭的平民都能发现几具被遗弃的尸体，这无疑都是公爵夫人和她手下猎犬们的杰作。终于，伊丽莎白的恶行引起了伊斯特万 · 玛格雅里——匈牙利路德教会高阶教士的注意。他向政府举报了这位女领主的种种不端行径，希望法院能够对其采取相应的惩处措施。有了伊斯特万身先士卒的表率，其他早已对伊丽莎白心怀不满的贵族和平民们也纷纷效仿，向匈牙利或维也纳方面递交投诉书，对当局施压。迫于高涨的舆论压力，政府只得象征性地做一些调查取证，明显还是不愿得罪这位女公爵。1610 年冬季，伊丽莎白狂妄地认为没人能够左右自己的行为，在她的授意下，家中的仆从将四具放干血液的尸体直接从城堡抛到了城墙外围，而这恰好被往来的当地村民看在眼里。这种近乎于公开挑衅的行为无疑成为了点燃民愤的导火索，要求司法部门彻查伊丽莎白和恰赫季斯堡的呼声更为高涨。两害相权之下，匈牙利政府终于“明智地”做出了抉择：即便调查公爵夫人可能会招致巴托里家族的报复，但相比可能因之而起的平民暴乱，这个损失还是在可承受范围之内的。在



▲一幅反映巴托里·伊丽莎白指使下人折磨受害者的图画。画面中，受难女孩的痛苦形象以及所用的酷刑令观者不寒而栗。

国王马提亚斯二世的授意下，执法官帕拉蒂尼奥·图尔索开始介入了公爵夫人涉嫌连环杀人的案件调查。在他走访、收集证词外加现场勘察之后，帕拉蒂尼奥终于还给了死者们一个迟到的公道。在长达52页的证人供词中，至少有300多人命丧伊丽莎白之手（关于此案的死亡人数一直存在着争议，有学者甚至推测至少有589人）。根据一些侥幸从城堡中逃脱的农家少女们的供述，公爵夫人对待下属手段之残忍可谓令人耳不忍闻：断手砍足、火烧冰冻、暴力殴打、强迫自残等都是她和属下们的“拿手好戏”。除此之外，为了进一步满足自己的施虐癖好，伊丽莎白还特别打造了多种刑具机关。在证据确凿的情况下，帕拉蒂尼奥被允许持皇家特令书进入到恰赫季斯堡中进行发掘工作，而现场的惨象令所有随行的官员们都倒吸了一口凉气——几乎所有的尸体都被扒光了毛发，抽净了血液，且部分器官和身体部位都有被火烧灼的痕迹。在听取了帕拉蒂尼奥的报告之后，马提亚斯二世直接下令要求伊丽莎白前往宫廷听候判决，这一命令却被后者置之不理。最终经国王与众位法官的商定，决定将其帮凶尽数宣判为死刑，他们的主人则被判终身监禁，而执行地点就选在了她的城堡中。在相关负责官员们的授意之下，城堡的所有通路皆被用砖头砌死，仅仅留下了一处小窗口为这位公爵夫人提供每日的餐食以及其他生活必需品。巴托里·伊丽莎白——或者说是德古拉女公爵终于得到了她应有的惩罚，恰赫季斯居民也得以从恐怖的“鲜血统治”中解脱出来了。

虽然终身监禁的刑罚对于伊丽莎白的罪孽来讲实在是有些微不足道，但这对她的身心打击却是致命的。在失去了所有人的陪伴后，伊丽莎白只得独自一人为过往的种种赎罪。在她人生的最后四年中，除了一位女儿为其送过一顿丰盛的晚宴之外，其余子女皆与之断绝了联系。可能是为了报答这位女儿，伊丽莎白最终决定将自己和丈夫弗伦茨的所有遗产全部转交给她。1614年8月21日，负责为公爵夫人补给的官员发觉这位连环杀人凶手似乎已经多日没有前来窗口与自己对话了。满腹狐疑的他用钥匙打开了通往城堡高塔处的唯一一扇房门，发现了伊丽莎白业已腐烂萎缩的尸体，而周遭则散落着大量原封未动的食物。无人知晓，也没人在乎她的确切死因以及死亡时间。据说，伊丽莎白的尸体就如同小孩子般大小，又黄又瘦，她的头发早就已经花白，而皮肤则更是粗糙不堪，就仿佛是被阳光直射后的吸血鬼一般。按照传统，伊丽莎白本应该被葬在恰赫季斯堡中，此决定遭到当地居民的强烈反对，官员们只好将其尸首运回埃塞德，葬在了家族墓地里。

伊丽莎白显然已经彻底解脱了，而她的四个子女们却不得不为她们母亲昔日的邪恶行径买单。在被匈牙利政府没收了全部财产之后，他们一行人便被集体驱逐至波兰。虽然其中的一部分人在日后得以重返故土，但那时早已物是人非。巴托里与纳达斯迪两大昔日贵族先后衰落，甚至无人知晓伊丽莎白的具体墓葬地究竟位于何处。近几年在历史学界曾先后有学者试图为这位公爵夫人翻案，他们认为伊丽莎白很有可能是匈牙利国内的政治斗争牺牲品（觊觎她丈夫为其留下的大笔遗产），抑或是宗教冲突之下的冤魂。然而由于缺乏确凿的事实证据，这些声音几乎不为主流观点所接受。以国王马提亚斯二世为核心的统治集团认为伊丽莎白的事件是匈牙利的一件国耻，为防止消息进一步散播，他们下令封锁了所有与之相关联的卷宗。直至18世纪20年代，一位名为拉索·图罗·齐的耶稣会学者在一次整理档案的过程中偶然发现了这份官方调查记录，这件惊天丑闻才再度为大众所知晓。不管怎样，巴托里·伊丽莎白终究是死了，正如《生化危机8村庄》中阿契娜·蒂米特雷斯库夫人的结局一样化成了一捧齑粉，带着其深重的罪孽一道彻底消亡。



▲图为16世纪流行于欧洲地区的刑具铁处女的实物模型。此种刑具内部中空，门上则安装有铁钉。在行刑之前，犯人会首先被关押在其中，随后其身体则会被铁钉刺穿，最终因流血过多而死。有传言称，这种邪恶刑具的发明者正是巴托里·伊丽莎白本人。

《刺客信条 人物志》系列特企

《刺客信条Ⅱ》尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利篇

文：黑色维京　编：三日月　美编：Juxi



君主既然以半人半兽为师，他就必须懂得如何利用人性和兽性。而且必须懂得，这两种性质缺一不可。既然君主必须掌握运用野兽的方法，他就应该同时效法狐狸和狮子。因为狮子容易落入猎人的陷井，而狐狸则无法抵御豺狼。所以，君主必须是一只辨识陷阱的狐狸，同时又必须是一头威慑豺狼的狮子。



——尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利
《君主论》

尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利（意大利语：Niccolò di Bernardo dei Machiavelli，1469 年 5 月 3 日—1527 年 6 月 21 日），作为《刺客信条 II》中刺客组织意大利兄弟分会的导师之一，可谓是一位颇具传奇色彩的领导人物。他不仅在 1488 年——即主角艾吉奥·奥迪托雷 28 岁生日的当天，率领其余分会组织成员为其完成了加入组织的会盟仪式。此外，马基雅维利还亲力亲为，联手马里奥·奥迪托雷等人将艾吉奥由一个鲁莽任性的青年逐渐培养成为一个心智成熟的刺客大师。之后，在 1503 年 8 月召开的分会会议中。鉴于艾吉奥多次英勇对抗博吉亚并且成功解放罗马的伟绩，马基雅维利更是竭力推选其成功当选为刺客导师。由此不难看出，马基雅维利可谓在前者的成长历练之路中所起到的至关重要的作用。而在领导意大利兄弟分会方面，马基雅维利则在前任领袖马里奥·奥迪托雷去世之后力挽狂澜，与盟友一道共同挽回了组织的颓势。1507 年，在艾吉奥、莱昂纳多·达·芬奇等人的通力协作之下，刺客组织终于得以于比亚纳围城之战中成功铲除了切萨雷·博吉亚这一心腹大患，彻底挫败了圣殿骑士团企图利用 6 号伊甸苹果能力僭越夺取世俗权力、控制人民的阴谋。

史实中的马基雅维利，虽可能缺少游戏作品中的诸多传奇经历，但也堪称是一位涉猎颇广、著述宏富的大家。除在世人所较为熟知的政治学领域，马基雅维利贡献了两篇开启“现实主义的政治理论与共和主义理论”的《君主论》和《论李维》著作之外。其同时还在文学、哲学、历史学、外交学以及军事学等领域皆颇有建树，为上述学科的发展均起到了不同程度的影响。但同时令人颇为惋惜的是，马基雅维利的一生似乎注定与“怀才不遇”一词相伴。受时代思想的束缚，外加彼时意大利政治局势的长期更迭等因素的共同致扰，致使其诸多政治设想都未能实现，最终在 58 岁之时郁悒成疾并黯然离世。本篇特企，请允许笔者为各位读者重现马基雅维利坎坷但却不失波澜的一生，共同感受这位文艺复兴时期佛罗伦萨政坛奇人的理想与辛酸。

◀《刺客信条 II》中尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利的人物造型。

"马讥雅维利"

诚如箴言所讲："当上帝关闭了一扇门的同时，则必然会为你打开另一扇窗。"对于久居佛罗伦萨城内的贝尔纳多·马基雅维利的人生而言，这就是真实的写照。作为一名法学博士，贝尔纳多曾接受过系统且完备的法学学科教育。这位年轻人天资聪慧、精于钻研，曾凭借着《关于法律与司法审判的对话》等学科论文在彼时的法律界名噪一时。在众人眼中，贝尔纳多完全可以凭借着自身的才华在共和国中大展拳脚。可令人颇为惋惜的是，这位看似前途无量的律政新人却似乎无意如此。他对于工作的倦怠与平平的业绩，似乎完全与他独到的天赋背道而驰。

而更为雪上加霜的是，由于贝尔纳多的父亲与叔叔们曾欠下大笔无法偿还的巨额债务，最终致使他不得不为前辈们的失信行径而买单。法律公会拒绝了贝尔纳多的入会申请，这对于生活于文艺复兴时期专业协会制度仍大行其道的时人而言，无疑是致命的。贝尔纳多虽然仍可为诉讼人处理刑事纠纷或起草各类契约，但游离于公会之外的身份显然对其职业发展造成了极大的不便与瓶颈。

但好在通过财产继承，他还是幸运地获得了数笔金额相当可观的不动产。在靠近佛罗伦萨阿诺河的老桥区，贝尔纳多坐拥着一处占地面积颇为可观的住宅。而在圣安德里亚村，他则拥有一处产业齐全的农庄。此外，位于乡间的一处肉铺与酒馆，同样寄于贝尔纳多的名义之下。就此来看，被法律工会拒之门外所带来的遗憾以及负面影响似乎可以全然忽略不计。他的日常收入虽不能与城市中从事国际贸易的富商巨贾所相提并论，但是也称得上是安逸富足。

通过史书的相关记载我们似乎有充足的理由去相信，对于贝尔纳多本人而言，不能在律政届继续深入打拼的现实实际上并未造成过多的打击。与之恰恰相反，他似乎对于这一切表现得安心乐意，几乎全然不见半点懊悔或抱怨之情。较为殷实的家境，外加不必终日忙于工作处理法律卷宗的现实，使得贝尔纳多完全有足够的经济实力与闲暇时间去全身心地投入到另外一个兴致爱好中来，即努力将自己培养成为一个合格的人文主义者。

公元395年，罗马帝国正式分裂为东西两大政治板块。受蛮族入侵、内部起义连同奴隶制经济危机等一连串社会危机的影响，西罗马帝国的处境日趋衰落，最终于476年灭亡。此后，西欧先后为法兰克王国等政治势力所统辖，基督教思想也得以在此时期演变为社会的绝对主流。而昔日占据着绝对统治地位的古希腊和罗马政治哲学思想的地位开始日益松动，以至最终几乎彻底消失。

在其后的十字军东征期间，大量由阿拉伯学者组织翻译、编纂、修订的古希腊、罗马经典著述与被掠劫的财物、生产技术等一同传入到西欧，意大利因毗邻近东的优越地理位置得以率先接触到这些古典文集。正因如此，一股复兴古典知识的文化风气开始在此时逐渐传播开来，发展成为当地人的最新风尚与精神追求。

天性好学、嗜书如命的贝尔纳多自然不甘落后。在闲暇之余，他不仅拜读了大量古典哲人的著作，可做到在写作中引述各类名家的经典论据。此外，通过在财力方面的大力支出，贝尔纳多还成功建立了一个藏书量颇为可观的私人图书馆。他对于古典文学与历史类题材书籍的狂热，即便是在文艺复兴时期的意大利，都可谓堪称罕见。对于某些过于昂贵、超出其经济承受范围的古本，他也会不遗余力地搜集借阅，如同老饕一般如饥似渴地吸收着这些知识。除此之外，因其本人过硬的拉丁文法基础外加精湛的书法功底，贝尔纳多还曾多次参与到古典图书的编撰工作中来。对于这位"文艺律师"而言，古希腊、罗马文化在其心目中至高无上的地位，自然不言而喻。



■文艺复兴时期的佛罗伦萨，是彼时整个西欧地区当之无愧的文化商业窗口之一。

纵横于古典文集之间所带来的乐趣无可比拟，但是已过弱冠之年的贝尔纳多同时也应为自己的终身大事而加以考虑。1463年，他正式迎娶了一位出身显赫世家的女性——巴尔托洛梅亚为妻，开始组建属于自己的家庭。在婚后6年，即1469年5月3日，这对夫妇的第一个男性子嗣——尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利呱呱坠地。这位日后被视为与权术、阴谋、残忍等一系列负面词汇等同的政客，以家族三子的身份开始了他在这个世界探索。

正所谓“有此父斯有此子，人道之常也”，天性热衷古典文化的贝尔纳多自然不会轻视孩子的人文教育。据记载，在马基雅维利7岁生日之后的第四天，他便被父亲安排至住宅附近的一处学校接受拉丁语基础课学习。

令人颇感惋惜的是，有关于马基雅维利幼年及青年求学时期的相关史料，实在是少之又少。通过拼凑相关线索，我们仅可得知他曾接受过诸如保罗·达·龙奇缪这样的文艺复兴时期著名学者的指点，其后更是有幸进入到佛罗伦萨大学进修。在学习方面，马基雅维利无疑继承了父亲的天赋。他的一系列学科成绩，包括文法、修辞、诗歌、历史、哲学等等皆可圈可点。特别在文学创作与哲学思考两大领域，这位资质过人的青年则更是展露出独到的禀赋。

然而倘若以此认定马基雅维利仅仅是一个勤奋上进的学生，那么事实终将证明这一推断会有多么荒谬。在校期间，马基雅维利凭借着机敏过人的头脑，外加在“插科打诨”方面的“造诣”，时常令同窗开怀大笑。独到的幽默感连同玩世不恭的行事作风，使得他日渐获得了身边人的好感，并最终演变成为学院中的瞩目人物。日常生活方面，马基雅维利无疑是一个懂得及时行乐之人。赌博、招妓等等一众与其家庭出身相悖的行径，都曾出现在这位“问题青年”的身上。随着时间的推移，他的同伴便为其起了一个诨名——“马讥雅维利”。据说，这一绰号的构词正好与“污蔑”一词形成双关。青年马基雅维利的性格特性，由此可见一斑。

时间飞逝，马基雅维利很快便已接近而立之年。扎实的学科教育，外加彼时动荡的佛罗伦萨政坛。对于一个摩拳擦掌、渴望在政界施展才华的新人来讲，无疑是巨大的优势。很快，马基雅维利便迎来了涉足政坛的一个绝佳契机——统治佛罗伦萨的道明会修士索沃纳罗拉及其拥护者即将失去民心并惨遭清算，共和国政治势力重新洗牌已然被提上日程。



■图为马基雅维利本人最为知名的一张肖像画，画师桑蒂·狄·蒂托可谓很好地还原了他的那一抹玩世不恭的微笑。该画现收藏于意大利佛罗伦萨的旧宫博物馆内。

初涉政坛

自乔凡尼·德·美第奇开始继承打理家族生意的那天起。“美第奇”这一称谓便开始逐渐与“财富”、“权力”等字眼联系起来，地位日渐上升。期间经由“国父”科西莫与“豪华者”洛伦佐等几代人的不懈努力，美第奇家族最终得以如愿问鼎佛罗伦萨的权力巅峰，成为“共和国代理人”的同名词，在当地建立了至高无上的统治地位。

然而，随着1494年法国国王查理八世的大举入侵，外加意大利道明会修士吉罗拉莫·萨佛纳罗拉日渐取得佛罗伦萨市民的信任。最终致使美第奇家族的统治被迫中断，大权旁落至这位修士连同其同情者的手中。这位此前名不见经传的修道士之所以能够激发起民众的宗教狂热，究其原因，主要是因为他提出的所谓“1500末世论”所造成的影响。彼时，因外有法国大军入侵、内有政治派别争权夺势，外加瘟疫爆发肆虐等一系列天灾人祸，致使萨沃纳罗拉关于“末日审判”的预言开始愈发的甚嚣尘上。他认定，佛罗伦萨当地权贵对财富的追求无疑高于对上帝的信仰，这一说法无疑获得了大量社会底层人民的支持。除此之外，随着1500年的日渐临近，基督徒对于末世的焦虑感也渐渐地开始显露出来（整数年份通常被教徒认为是末世来临的标志）。很快，贵如洛伦佐·德·美第奇、皮寇·德拉·米兰多拉伯爵甚至是桑德罗·波提切利这样的艺术天才都被萨沃纳罗拉德布道所吸引。终于，在美第奇家族的统治开始显得越发疲软之时，这位道明会修士几乎是毫无悬念地接管了共和国的统治权力，建立了以基督教信仰为核心的神权统治。

受萨沃纳罗拉“禁欲”“清贫”以及“朴素”的宗教信条影响，佛罗伦萨共和国内部的日常生活开始发生了翻天覆地的变化。原本为这座城市所津津乐道的艺术创作、艺



▲在游戏《刺客信条 II》中，游戏制作小组同样在流程中加入了虚荣之火这一剧情。图为艾吉奥在与马基雅维利商讨如何推翻萨沃纳罗拉统治时的场景。

术赞助首当其冲受到了波及，无数的绘画、诗集、手稿、乐器、赌具等全部被收集起来，直接扔进了名为“虚荣之火”的巨大篝火中付之一炬。饮酒和赌博毫无疑问被当局所强加禁止，就连传统的化装舞会以及节日游行等亦未能幸免。枯燥乏味的苦行僧般的生活成为了这座昔日意大利最为繁华都市的常态。随着时间的推移，萨沃纳罗拉口中的末日审判仍未降临，而此时的民众业已受够了这种修道院式的禁欲生活。由于这位道明会修士曾断言商业贸易是引起一切社会不公与苦难的根源，这致使佛罗伦萨原本引以为豪的国际贸易被迫中断。面对着市民日益高涨的不满情绪，萨沃纳罗拉只得以更为严苛的宗教管束外加部分妥协的方式来暂时缓和双方的对立情绪。然而，此时佛罗伦萨统治阶层的处境已然如同是一只达到体力极限的骆驼，距离其轰然倒下仅仅只差一根稻草的重量。

很快，这根致命的稻草便悄然落下了。出身于波吉亚家族，诞生于西班牙巴伦西亚的教皇亚历山大六世与萨沃纳罗拉可谓是一对不共戴天的仇敌。作为彼时天主教世界的最高精神领袖，亚历山大六世本人倚靠着自身的权力与地位解决了葡萄牙与西班牙两国长期以来对于殖民扩张的争端。从中不难看出，这位教皇对于个人权威有着近乎于执着的追求，几乎无法容忍丝毫与之意志相悖的存在。不幸的是，就在毗邻教皇国的佛罗伦萨共和国，竟然就出现了一个公然反对自己的道明会信徒，亚历山大六世自然无法容忍这样的存在。

1497 年 5 月 13 日，教皇便签署了将萨沃纳罗拉逐出教会的文件。时隔一年左右，亚历山大六世再度发布宗教敕令，要求佛罗伦萨共和国公民逮捕并处死萨沃纳罗拉及其党羽。在此之前，佛罗伦萨内部便已经发生了数起反抗修道统治的民变。因此，当教皇命令铲除萨沃纳罗拉的讯息流传至共和国后，情形几乎如同是往一座存放有大量火药的军械库中投入一枚火星一般，被瞬间引爆。

1498 年 4 月 8 日，一群再也无法容忍现状的暴民率先采取了行动。他们相约聚集在圣玛尔谷大殿，生擒了萨沃纳罗拉连同他的两名忠实党羽——多米尼克·达·帕奇亚和萨尔维斯特罗。经过审判，萨沃纳罗拉及其党羽被判处犯有信仰异教、伪造预言、妨碍治安等一众罪名。经过严刑拷打，这位昔日上帝最为忠诚的基督战士终于被迫屈服于现实，用他唯一完好无伤的右手签署了认罪书。5 月 23 日，萨沃纳罗拉与之两位亲信被处以火刑。颇具讽刺意味的是，行刑地点就选在了昔日举行“虚荣之火”仪式的领主广场之上。待一切结束之后，三人的骨灰被从火堆之中取走，并尽数扔进了奔涌的阿诺河中。这一由道明会修士所主演的政治荒诞剧，终于得以告一段落。

伴随着“痛哭派”（萨沃纳罗拉支持者的称呼）成员的死亡与驱逐，佛罗伦萨也随即宣告进入了新的篇章。对于早已跃跃欲试投身政坛的马基雅维利而言，此时无疑是他出山的绝佳时机。就在萨沃纳罗拉横遭处死的 5 天后，马基雅维利便得到了“八十人咨议会”的提名，得以参与了共和国第二秘书长一职的竞选。在此之前，他曾因反对道明会成员的统治而有过一次失败的选举经历。现如今局势已然发生了翻天覆地的变化，马基雅维利曾经竞选失败的理由无疑成为了他当下最大的政治筹码。经过一番激烈角逐，负责审议官员任命的大议会最终裁定，由马基雅维利接替卸任的亚历山德罗·布拉奇，全权负责并且履行第二秘书长的职责与权力。就这样，在 1498 年的夏天，马基雅维利信步走进了位于领主宫内部的办公室里，正式开始了他的政治生涯。

▼ 1650 年绘画作品《火刑架上的萨沃纳罗拉》，作者不详。



外交使团

佛罗伦萨虽然摆脱了妖僧萨沃纳罗拉等人的困扰，但情形对于共和国而言仍不甚乐观。究其原因，主要是因为彼时西欧诸国对意大利全境的大举入侵。造成这一情形的始作俑者，要归罪于米兰公国的代理公爵洛多维科·斯福尔扎的头上。这位代理人因不愿将统治权双手奉还给理应统治公国的子侄，竟不惜写信向法王查理八世求援，请求他出兵意大利。事实终将证明，此举与引狼入室在本质上并没有太大的区别。面对着大批蜂拥而至的法国军队连同瑞士雇佣兵，斯福尔扎悲伤地发现自己根本无力控制这些虎狼之师。

查理八世的一系列军事行动引发了一连串的蝴蝶效应，战火很快便波及到了托斯卡纳地区，甚至一度有继续蔓延扩张之势。当法国大军兵临佛罗伦萨城下后，软弱无能的美第奇家族族长“不幸者”皮耶罗在未与市政厅商议的情况下，竟擅作主张请求与查理八世谈判。为了尽快能够解当下的燃眉之急，皮耶罗接连同意割让数座佛罗伦萨治下的城邦作为给法国君主的献礼，这其中就包括比萨城的所有权。作为文艺复兴时期意大利最为繁盛的商业港口之一，比萨对于佛罗伦萨人的重要性不言而喻，他们将自己视为是其天然的保护人，而皮耶罗的倒行逆施无疑是给了人民以一记狠狠的耳光。也正是因为如此，才最终导致了美第奇家族不得不在铺天盖地的唾骂声中狼狈逃离了这座城市。萨沃纳罗拉的高压统治在后期甚至都无法行之有效地控制他的信徒，就更不用寄希望他能够收复比萨这样的重任了。当下摆在新任执政团成员面前的首要任务，自然就不言而喻了。



▶法国国王查理八世的入侵，拉开了文艺复兴时期意大利频遭外敌入侵的悲惨序幕。

虽然查理八世曾许下诺言称，假使自己成功攻占了那不勒斯之后便会把比萨的统治权尽数奉还。即便是尚存一丝理智的人都深知，想要收复失地实际上仅能依靠他们自己的武力来争取。由于在本质上，佛罗伦萨的政体属于典型的商人共和国，这也就意味着城市之中的会计、法人数量,要远远多于将领与兵士。如若真要寄希望于军事行动，他们唯一的选择便是前往意大利的其他城邦聘请雇佣兵，然而此举是隐藏着相当程度的风险的。因为就整体情况来看，文艺复兴时期意大利雇佣军的水平实在是不敢恭维。在战场上，这些“为金钱而非荣耀效命”的兵士劫掠钱财的本领要明显高于他们的作战水准。而在没有战事之时，这些雇佣军又极有可能演变成为影响当地治安的不稳定因素，甚至曾经还出现过绑架雇主索取赎金的闹剧。然而眼下的情形对于执政团而言，似乎没有其他更好的出路了。经过一番商议，佛罗伦萨人决定“购买”两名佣兵将领的效忠，即保罗·维泰利与亚科波·德·阿皮亚诺。

与维泰利德关于佣金的谈判尚属顺利，但阿皮亚诺则完全是另外一回事了。这位曾经帮助比萨反打过佛罗伦萨的佣兵头子在得到两万五千杜卡特的巨款后，竟然要求雇主们继续追加佣金。需要指明的是，当时共和国的年财政收入也不过是一万三千杜卡特，执政团根本不愿或者说无力答应这一刻薄的要求。然而鉴于此时共和国已经支付了大笔酬金，为担心阿皮亚诺带领麾下士兵直接一走了之甚至是临阵叛逃，他们又不愿将实情与前者如实相告。于是马基雅维利被调动起来紧急前往阿皮亚诺佣兵团驻地与之谈判。事实证明，这一使命并非是什么美差。一方面，马基雅维利除了空口白凭的许诺之外全然没有任何其他实际可供谈判的筹码。而另一方面，阿皮亚诺反复无常的秉性可谓是当时意大利所“有口皆碑”的。如若谈判不慎得罪这位佣军分毫，那么马基雅维利的性命可能随时都会横遭不测。但幸运的是，在佛罗伦萨大学所接受的修辞与辩论训练令这位大使的谈判工作开展得颇为顺利。最终阿皮亚诺同意暂时搁置佣金问题，继续带领兵士投身于帮助佛罗伦萨收复比萨的大业中来。

马基雅维利强大的辩术令佛罗伦萨高层非常满意，于是在顺利摆平佣兵酬劳纠纷一事之后，他又连续数次被委以外交谈判的重任，并得以拜谒了众多意大利权贵。在这其中，令马基雅维利所印象最为深刻的，想必是弗利伯爵夫人卡特琳娜·斯福尔扎。卡特琳娜虽然为一介女流，但其实力与政治野心却丝毫不亚于彼时的任何一位男性领主。作为加莱亚佐·玛丽亚·斯福尔扎的四个私生女之一，她可谓继承了家族好狠斗勇、崇尚武力的个性。受其祖母比安卡·玛丽亚·维斯孔蒂的教诲及影响，卡特琳娜对于政治权术连同经略治国颇有心得。再加上她自幼所接受过系统的人文主义教育，

令她成为了一名令政敌大为头疼的存在。

为进一步确保对比萨的收复战争能够进展顺利，执政团决定雇佣卡特琳娜的儿子——奥塔维亚诺·里亚里奥成为他们的第三股武装力量。显而易见，国库方面同样没有能力支付足额的佣金费用。因此马基雅维利被再度调动起来，继续发挥他三寸不烂之舌的作用。然而面对着这位有着“泼妇”之称的公爵夫人，马基雅维利第一次辜负了自己的外交使命。卡特琳娜对于佛罗伦萨方面的请求或出尔反尔，或置之不理，谈判始终没能取得任何实质性的进展。倍感无奈的马基雅维利被这位对手的强势搞得焦头烂额，在谈判无望之后，他最终只得返回了佛罗伦萨。此时的执政团已经决定，即便没有卡特琳娜的支持也要发动军事行动。比萨之战，一触即发。


▲作为艾吉奥阵营的盟友，卡特琳娜·斯福尔扎同样是推动《刺客信条 II》剧情发展的一名重要角色。而她“彪悍”的性格无疑给玩家们留下了极为深刻的印象。

佣兵之殇

综合各方表现来看，与其说保罗·维泰利是一个善于统帅兵马的佣军将领，倒不如说他是一个精于算计的投机商人。这个出身于卡斯泰洛城的屠夫可谓是从骨子里透露着一股市侩之气，令他的雇主——即位居佛伦伦萨领主宫席位上的众位执政官头疼不已。虽然维泰利并没有仿效同行阿皮亚诺或利亚里奥那样上演一出“佣金扯皮之战”的好戏，但这并不代表着他愿意遵守合约认真履行自己的职责。在战事初期长达近一年的时间中，维泰利和他的兵士们实际上一直在比萨城周边东游西逛，忙于劫掠烧杀和频繁袭扰，可就是不见任何实质性的进攻作战计划。终于在数月之后，不知是因为出于良心发现抑或是看到了胜利的曙光。维泰利在兄长维泰洛佐的帮助之下长驱直入，一举攻克了比萨重镇阿斯卡尼奥要塞。随后，一众佣兵在多达近两百门火炮的共同掩护之下，一同杀进了比萨城墙内部。获知此消息的佛罗伦萨人为此欢欣鼓舞，认定战事已经就此可以宣告进入尾声。然而其后所发生的一切则证明，他们高兴的似乎有些过早了。

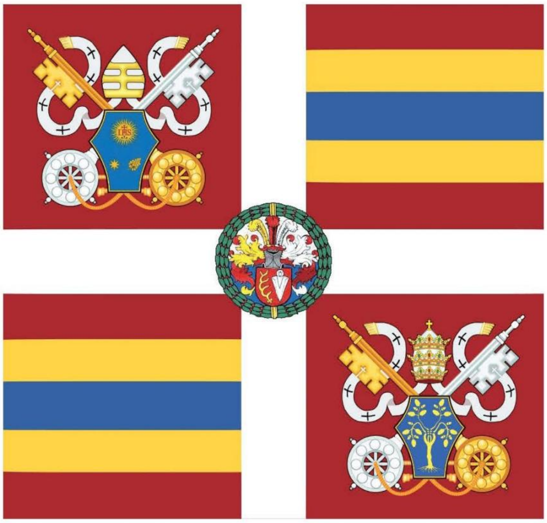
不同于佛罗伦萨方面，比萨城内部的公民始终拒不承


▲作为《刺客信条 II》的可雇佣 NPC 之一，佣兵这一职业亦被加入到了作品当中。其战斗力以及忠心程度，可谓远比现实中的意大利佣兵要强的多。

认他们对前者的隶属关系，由此而引发的反抗始终未能停止。现如今，虽然雇佣兵已经接连攻占了城墙附近的数所建筑，但是这并没能降低比萨人捍卫独立的决心。或许在一定程度上，维泰利以剜目、断手等方式对待俘虏的一贯做法也同样激发了他们的战斗积极性。比萨方面的殊死抵抗反而愈发瓦解了他们敌人的自信心，一时间佣兵团中关于战争始终不能胜利的谣言四起，这对于局势的发展自然百害无一利。而更为致命的是，当维泰利本人获知自己所提出的在胜利之后希望自由洗劫城市的提议竟然遭到了雇主的断然回绝，这可谓是从根本上打击了前者的作战热情与信心。就这样，在多重因素的共同致扰之下，佛罗伦萨人未能够品尝到胜利的果实。比萨人则为此大捷而欢声鼓舞，虔诚地向上帝的庇佑而祷告。

诚然，在好狠斗勇方面，佛罗伦萨人可能要远逊于维泰利本人这样的佣兵头子，但这并不代表着他们的忍耐是没有下限的。比萨围城之战的失利，令市政厅大大小小的官员（当然也包括马基雅维利本人）都感到遭受了背叛与诓骗。加之此前维泰利的种种背信弃义的行径，令佛罗伦萨共和国高层最终决定要与之彻底“决裂”。同年，维泰利被扭送到了佛罗伦萨接受审判。在某种程度上，他的这一段经历可以视为此前萨沃纳罗拉临死之际的翻版。经过一番酷刑，负责审理案件的法官们最终判处维泰利犯有在战争期间收受比萨贿赂等罪行。虽然缺乏足够的直接证据证明这些指控，但显然佛罗伦萨人丝毫不关心审理公正与否。就这样，这个曾经在战场厮杀了近一生的佣兵团长在市政厅的一处阳台上被雇主砍下了头颅，此后还被插在长矛上以供民众泄愤。因此而遭受牵连的，还包括一并遭到监禁的维泰利佣兵团士兵以及亲信。

对于普通市民而言，当行刑者高高举起插有维泰利头



▲作战勇猛、组织性极强的瑞士雇佣军是中世纪乃至文艺复兴时期西欧各国君主所争相聘请的对象。在1506年由教宗儒略二世所创立的教皇近卫队，其成员全部清一色是未婚瑞士籍天主教男子。图为这只历史悠久的军事组织的队旗。

颀长矛的那一刻起，这件小插曲就已然宣告结束了。但是对于高层官员们来讲，一切远非如此。当下比萨仍独立于共和国的统辖范围之外，他们断然无法接受这样的政治事实。于是在1500年的6月底，佛罗伦萨方面再度卷土重来，战火再次重新点燃。似乎是有了上次的经验教训，此时的佛罗伦萨人并没有把胜利押注在佣兵团的身上。与之相反，他们联系了查理八世的继承人路易十二，希望借国王手下的法国士兵以及瑞士雇佣军给对方的“背叛”行径来一个永生难忘的教训。然而，攻打比萨一事的发展就如同是莫比乌斯之环一样陷入了无限循环：当法军联合瑞士雇佣军轰开了比萨的外围城墙之后，士气便又再度一落千丈。令人哭笑不得的是，路易十二的手下非但拒不服从亲临前线督战的佛罗伦萨总指挥，反而还公然扣留了这位大人向其雇主反要一笔赎金。现如今的情形已然混乱到了极点，佛罗伦萨人虎头蛇尾的军事行动再度付之东流。

就在维泰利惨遭处决不久之后，大议会通过了关于延长马基雅维利的第二秘书长任期一年的决议。在此前的长达一年零八个月的任期中，他几乎没能在佛罗伦萨当地逗留太久。很显然，马基雅维利出众的口才是导致他不得不四处奔走的最大缘由。也正是因为如此，在大议会的第二封任职协议书下发之后，他便再度被命令前往法国执行外交使命。此时，距离他的父亲贝尔纳多·马基雅维利去世不过才短短两个月。我们无从得知马基雅维利当时的心境如何，但是就他与法国王室谈判的过程来看，他无疑是将共和国的命运看得比个人的得失要更为重要。马基雅维利此行的目的，是希望能够法国方面能够继续帮助他们征服比萨直至最终胜利。尽管马基雅维利连同与他一并前往的弗朗切斯科·德拉·卡萨竭尽全力向路易十二陈述其中的利害关系，但是显而易见，这位法国国王对于空口白凭的许诺便没能便显出足够的热情与兴趣。事实上在二人历尽千辛万苦翻越阿尔卑斯山，抵达法国境内的初期。这位“人民之父”（1506年由全法国三级会议颁给他的荣誉头衔）便带领着廷臣周游各地，令人不得不怀疑他是否是在有意拖延谈判。

而当马基雅维利与卡萨终于得以觐见这位君王后，情形也并没能发生太大的转变。路易十二可谓是狮子大开口，直接向两名佛罗伦萨代表提出了巨额佣金费用。此外，对于瑞士雇佣兵绑架雇主索要赎金一事，他也并未表现出太多的歉意。与之相反，路易十二还要求必须继续支付他们的日常开支。尽管马基雅维利在市政厅中颇受高层官员们的赏识，但即便如此他也没有任何权利在未经授权的情况下就点头应允这一几乎是侮辱佛罗伦萨人的合作条约。

时间一路推移至冬季。12月中旬，在获知共和国方面已经委派了另外一名代表来接替自己的消息之后，马基雅维利想必长抒了一口气。极具政治直觉的他深知，与路易十二进行再多的谈判也不过是双方的推诿扯皮。与其如此，倒不如返回佛罗伦萨进行一些更为实际的工作更有意义。



▲尽管在统治期间因康布雷战争的失利而丢掉了法国在意大利领地上的大片土地，但路易十二世还是因为他勤勉、亲民、仁慈的作风赢得了人民的爱戴。

1501年1月4日，马基雅维利终于回到了阔别近半年多的故土。回想起此前的种种经历，先是保罗·维泰利与亚科波·德·阿皮亚诺，其后又是加莱亚佐·玛丽亚·斯福尔扎连同路易十二，他对于佣兵这一行业的排斥与怀疑可谓是达到了顶点。不同于市政厅中庸碌无为的政客，马基雅维利同样深知商业发展乃是确保共和国平稳运行的基础，但这并不能够能为佛罗伦萨拒绝发展城邦军事实力的理由。就这样，成立共和国武装的一个初步设想就此诞生。但在他付诸行动之前，还将不得不处理一些更为棘手的政事。

毒药公爵

1500年的时局对于教皇亚历山大六世而言，可谓是既令其心力憔悴但同时也令他欢欣鼓舞。彼时，意大利的罗马涅地区接连爆发了数起旨在推翻教皇统治，甚至谋害其本人性命的事件。然而这些阴谋均因各种原因或宣告失败，或被迫搁置。由此所造成的直接原因，是教皇能够趁机插手强制收回这些阴谋参与者的公国，扩大其自身的利益。诚然，终日“繁忙”于处理宗教事务的亚历山大六世自然是不会有精力亲自参与这种带有惩戒性质的没收工作的。实际上，这位教皇拥有一位可能比自身更有威慑力的人来协助他处理这些事务，他就是亚历山大六世的情妇瓦诺莎·卡塔内为其生下的私生子——切萨雷·波吉亚。



▲谙熟政治与阴谋之道的切萨雷·波吉亚，无疑是马基雅维利的著作《君主论》中所叙述的“狐狸与狮子”的绝佳范例。

受父亲亚历山大六世的关照，切萨雷在青年时期的神职晋升中可谓是平步青云。15岁被任命为西班牙教区主教，18岁荣升枢机主教，这些都可谓创下了彼时的记录。然而这并不能说明教皇对这个私生子存在偏心或期望他能继承自己的衣钵。实际上，亚历山大六世对于每一个私生子女皆尽可能的照顾。而这其中，乔瓦尼·波吉亚——切萨雷本人的胞弟无疑是最受教皇宠爱的孩子。在私下书信或公开场合中，亚历山大六世时常表现出期望乔瓦尼能够继承自己大业的期愿。然而事与愿违，1497年6月14日他的尸体被发现于台伯河中。虽然没有任何目击证人发现凶手，但彼时的市民连同后世的历史学家都倾向于是切萨雷本人一手策划了这一谋杀，其直接目的与动机自然不言而喻。然而由于缺乏直接证据，且没人愿意得罪这位枢机主教大人，因此乔瓦尼遇害一事便被草草搁置了。切萨雷如愿得到了弟弟此前所担任的教宗国的军事统帅职务。或许是为了能够让自己全身心投入到这份来之不易的工作中，切萨雷辞去了全部的宗教职务（事实上他也不是一名信仰坚定的基督徒），以此来向父亲表明心志。

毫无疑问，切萨雷本人是帮助亚历山大六世没收叛乱贵族资产的最为理想的人选。除了他令人生畏的绰号“毒药公爵”所带来的威慑力之外（他的拿手好戏之一是首先邀请敌人参加宴会，然后使用一种叫托法娜仙液毒药或伏兵来“款待”他们），切萨雷本人的实力亦不容人所小觑。在政治上，他拥有教皇与法国国王的宗教世俗两大权力代表的有力支持。而在军事上，切萨雷则拥有一支由法国正规军连同西班牙雇佣军所组建而成的多达一万人的队伍。与此同时，各路佣兵人马或仰慕他的威望，或迫于他的威慑纷纷选择加入到他的麾下，这其中就包括当年横遭佛罗伦萨当局处决的保罗·维泰利的兄长——维泰洛佐·维泰利。亚历山大六世最初的设想，仅仅是没收接管一些叛乱领主的封地。然而时过境迁，随着私生子切萨雷实力的日



▲托法娜仙液实际上原本是流行于意大利北部的一款美白用化妆水，然而其中所富含的亚砷酸成分使之逐渐演变成为致命的毒药，后托法娜仙被政府当局所强制取缔。

益高涨，令他最终产生了缔造博尔贾王朝的宏愿。正是因此，罗马涅当地的诸公国皆身陷于恐惧之中，他们无从得知自己是否将会是教皇的下一个牺牲品。切萨雷的名字就如同是黑死病一般令人望而生畏，意大利全境在继法国之后再度为巨大的阴云所笼罩。

1501年5月初，在手下将领维泰洛亚的再三请求之下（他迫切想让佛罗伦萨为处决自己的兄弟而付出代价），切萨雷的大军开始向佛罗伦萨方面进发。获知此消息的大小官员们一时间全部都慌了手脚，他们全然没有丝毫手段能与这位军事狂人所抗衡。万般无奈之下，佛罗伦萨人只好拿出自己经商谈判的本领。代表共和国一方的代表深知自己没有任何资格能够与切萨雷所叫板，于是他只得乖乖同意了这位“毒药公爵”的全部停战条件，这其中就包括一项多达三万六千杜卡特的巨额年奉，金额相当于共和国年预算的四分之一。收获此大礼的切萨雷还算信守承诺，当他得知自己的要求全部得到通过之后，便掉转马头去狩猎他的下一头猎物了。

当佛罗伦萨签署了这份几近耗干他们一切的和约之时，马基雅维利正在皮斯托亚当地忙于处理叛乱事宜。这对于他来讲不能不算是一件幸事，因为倘若当时他正安坐于领主宫内的办公桌前，便极有可能会被委派作为此次谈判的代表，而这无疑会成为他的一个人生污点。或许对于马基雅维利本人而言，未能与切萨雷这样的政治高人得以会面可能确实是憾事一件。然而可能出乎他预料的是，在短短一年后他便得到了这个“千载难逢”的机会。1502年夏季，佛罗伦萨再度向比萨城方面进军。显而易见，他们终于“吸取”了以往雇佣军的连连教训，竟然收买并派遣了数队强盗作为他们的主力军。比萨方面想必是一边信手收拾了这群乌合之众，一边暗自嘲笑佛罗伦萨人的愚蠢。6月，阿雷佐地区发生了动乱，当地人特别雇佣了维泰洛亚来作为他们的帮手。早在一年之前，佛罗伦萨人便已经见识过了这位屠夫的残忍手段。他们深知想要控制这位佣兵头领，就不得不首先取悦他的主人切萨雷。为防止共和国横遭不测，马基雅维利索德里尼主教急忙赶赴乌尔比诺面见“毒药公爵”，希望在事态万劫不复之前能够尽早掐灭这根随时都有可能燃尽的导火索。

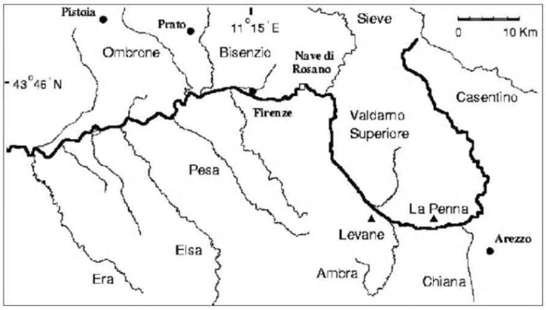
对于大多数意大利人而言，切萨雷无疑是魔鬼撒旦一般的存在。然而在马基雅维利看来，这位公爵无疑是一位最为理想的政客。与“终日将注意力放在吃喝享乐，攀比衣着谈吐，善以暗箭恶意中伤他人”（此评价摘自其著作《佛罗伦萨史》）的佛罗伦萨人不同。切萨雷懂得如何巧妙利用他人的恐怖情绪来维护自己的威严与统治，这总能令他在战争或谈判之时立于不败之地。《君主论》第七章中有关于马基雅维利对于切萨雷的评价，可谓是将他的崇敬之情表现得淋漓尽致：“所以，如果一个人认为，为了确保他的新的王国领土安全免遭敌人侵害，有必要争取朋友，依靠武力或者诡诈制胜，使人民对自己又爱戴又畏惧，使军队既服从又尊敬自己，把那些能够或者势必加害自己的人们消灭掉，采用新的办法把旧制度加以革新，既有严峻一面又能使人感恩，要宽宏大量且慷慨好施，要摧毁不忠诚的军队，创建新的军队，要同各国国王和君主们保持友好，使他们不得不殷勤地帮助自己，或者诚惶诚恐不敢得罪自己，那么，他再找不到比公爵这个人的行动更生动活泼的范例了。”

即便马基雅维利对于切萨雷如此崇敬，但显然后者丝毫未将这位使者放在眼里。在谈判期间，切萨雷多次谴责佛罗伦萨背信弃义之举（共和国应允的巨额保护费此时仍未上交给公爵本人）。扬言众人不与其为友，便是与之为敌。在会面结束之后，切萨雷宣称只给佛罗伦萨四天的时间考虑清楚他们的立场。当马基雅维利匆匆返回领主宫内通报了这一条件时，市政官员们却如同集体失智一般对其无动于衷。时间很快便进入了七月，此时距离切萨雷的最后期限早已过去已久。当佛罗伦萨方面再度以各种理由推诿后，“毒药公爵”被彻底激怒了。死神维泰洛佐领军直取桑塞波尔克罗镇，在此大肆屠杀劫掠，令人胆寒。幸而在此之前，佛罗伦萨已经与法国方面签署了一个和平协议，协议明确了法国王室将保证其不受侵犯。切萨雷即便再嚣张跋扈，也不敢轻易得罪法国人。佛罗伦萨人接连两次从他的屠刀下逃脱，不能不说是幸事一件。面对着如同绵羊一般唯唯诺诺、暗自窃喜逃脱一劫的市政厅官员，马基雅维利深知不可能依仗他们来彻底摆脱共和国在军事上处于绝对劣势的地位。此前他组建属于佛罗伦萨自身武装团体的构想，应当付诸实践了。

民兵武装

假使想要通过两个词来高度概括文艺复兴时期佛罗伦萨执政团的话，那么“遇事拖延”以及“固守传统”想必再适合不过了。在绝大多数人看来，只要没有出现某个疯子企图威胁要用火炮轰开城门，之后扬言要将所有领主宫中的大小官员杀尽，那么他们大可稳坐钓鱼台，任由事态发展。就此看来，马基雅维利推行共和国武装议案的前景可谓是困难重重，但好在其后所发生的一件事情使得大议会紧急通过了他的这一议案。

1504年与1505年对于佛罗伦萨最高执政官皮耶罗·索代里尼而言，可谓是流年不利。一方面，在他竭力主持下



▲流经意大利中部的阿诺河具有极高的商业与战略价值。莱昂纳多·达·芬奇曾计划通过阿诺河改道工程，使河水转向12英里继而封锁比萨的贸易生命线。然而这一工程最终却因过长的施工周期外加庞大的预算支出而不得不草草搁置。

进行的阿诺河改道任务被宣告彻底失败。当地人为这项工程所豪掷的七千杜卡特除换来了数十名施工工匠不慎死亡之外，完全没有其他任何可以称道的地方。另一方面，在卡佩莱托桥。佛罗伦萨的正规军（至少名义上如此）竟然惨败给了一个名不见经传的雇佣军将领。此举直接导致了50人死亡，近400人沦为了比萨人的阶下囚。更令人无法接受的是，侥幸存活逃脱的人在向共和国逃窜之时，竟再度被当地手持镐头与草叉的农民所洗劫一空，真可谓是狼狈到了极点。但此时，索代里尼已经无暇顾及市政厅官员们的颜面问题了，因为此事所引发的后果要比其表面现象更为严峻——佛罗伦萨的粮食运输被敌人趁机阻断了。在短短一个月的时间中，面粉和谷物的价格便接连上涨了数倍，由此而引发的饥荒、抗议甚至是暴动则更是此起彼伏。索代里尼终日如同坐在针毡上一般，时刻担心他的脑袋会被蜂拥而至的暴民砍下，之后被浇上一层沥青用以“装点”城门。

1505年秋季，得到了正义旗手连同执政团的应允后，马基雅维利被批准可以征召佛罗伦萨国民军。在副手的帮助之下，年龄介于18岁至30岁之间的青壮年被全部登记在册，成为了这支新军的主要兵源。新式军队采用了连队的编制作为基本建制，按照村落为单位进行组建。其中，在地理上相毗邻的几个村落又在此基础之上被编排为战斗营，以便在战时进行调动。佛罗伦萨国民军主要分为两大兵种，即长矛兵与火枪兵。在马基雅维利的竭力争取之下，共和国还为之配备了铁质胸甲作为防护。每日，佛罗伦萨国民军都需要进行严苛的体能与战术训练，以便他们日后在战场能够发挥出最大的价值。这期间，士兵中除出现了几起斗殴以及抱怨参军酬劳而引发的小规模抗议之外（佛罗伦萨国民军在战时每日仅能领取到3杜卡特的薪水来弥补他们无法从事商业或农业的损失，而平日训练则没有分文报酬可言），基本情况还是较为平稳的，这令马基雅维利感到颇为欣慰。在他看来，这支国民军不能沾染丝毫意大利雇佣军那样的不良习气。也正是出于这一考量，他特地聘请了一位名为唐·米凯洛托的西班牙治安官负责民兵武装的训练与管理。米凯托洛本人虽位居治安官之位，但他身上背负的血债以及狼藉的声名并不输给任何盘踞在托斯卡纳地区的土匪头子。据说在1502年10月份，在他受切萨雷之名征讨福松布罗内之时。当地人在闻言领军之人正是米凯洛托后，宁可自杀身亡也不愿被俘落在他的手里。正所谓“神鬼怕恶人”，在米凯洛托成领导这支军队的初期，佛罗伦萨新军在共和国中的评价的确堪称是有口皆碑。时间迅速推移至1506年2月，根据官方文书的说法，此时的马基雅维利已经具备了一支人数为400人的小规模精良部队。他深知在正式进入战场之前，这支民兵武装还需要更多的实践训练。倘若贸然让其在没有任何实战经验下出现在比萨城外，那么所造成的损失可能就无法估量了。事实证明，马基雅维利的这一做法是相当稳妥的。在他的建议之下，佛罗伦萨民兵团先行以共和国周边的匪患为主要对手，在过程中逐渐掌握了战场厮杀的经验。到初秋之时，这些士兵已然能够被委以收复比萨的大业了。

终日繁忙于组建民兵武装一事的马基雅维利并不想受到其他任何无关政务的打搅。然而事事终无法如人所愿，教皇国方面的权力交替所引发的“蝴蝶效应”使得他不得不继续挑起外交出使事宜的担子。1503年10月18日，教皇庇护三世在统治了仅仅二十六天之后便因腿部溃疡而不幸身亡。接替他衣钵的，乃是出身于热那亚共和国的尤利乌斯二世。与曾经的亚历山大六世颇为相像的是，新任教宗尤利乌斯二世同样颇具政治野心。而他在某些领域的表现（诸如御驾亲征），较前者可谓是有过之而无不及。就在尤利乌斯二世刚刚问鼎天主教最高领袖之位不久，他便向意大利人“展露”了他的豪情壮志。受教皇之命，梵蒂冈当局一连发出了数封诏书，内容全部都是有关于尤利乌斯二世即将带兵征服曾经原属于教皇国的领土，矛头直至罗马涅地区的几大中心城市。

获此消息的人皆认为教皇不过是在虚张声势，但尤利乌斯二世之后的举措终将证明他们实在错得太离谱了。就在诏书下发不久后，教皇便紧锣密鼓般的投入到“招贤纳士”的工作中来。依靠着他雄厚的资金支持，尤利乌斯二世军队的规模越发壮大。这其中，年龄仅有28岁的雇佣兵队长马尔坎托尼奥·科隆纳也成为了他的征召对象，而这一邀请则直接引发了佛罗伦萨方面的不安。原来此时的马尔坎托尼奥已经与前者签订了协约负责在针对比萨的战



▲天性喜爱刀剑，时常带领士兵御驾亲征的尤利乌斯二世的确算得上是历任教皇中比较特殊的存在。图为1965年上映的美国影片《痛苦与狂喜》中，教皇尤利乌斯二世的剧照。


▲康布雷同盟战争致使当时盘踞在意大利领土上的各主要政治军事势力皆遭受到了不同程度的重创。

争行动中提供军事援助，尤利乌斯二世的做法与釜底抽薪几乎别无二致。万般无奈之下，马基雅维利只得再度收拾行装，南下觐见教皇本人。

虽然马基雅维利从接到命令的一刻便尽快赶往梵蒂冈，但是他最终还是比尤利乌斯二世本人的大军开拔慢了一步。这位天主教领袖迫切用军事行动向世人证明自身领军统帅的价值，在几乎无人看好他此行前景的情况之下，向着他的第一个目标佩鲁贾全速进发。令马基雅维利等人颇为震惊的是，尤利乌斯二世的运气就似乎受到了上帝的庇护一般，让人所瞋目结舌。在未损一兵一卒的代价下，先是统治佩鲁贾的巴廖尼家族开城喜迎“王师”的到来，向教皇表明他们的忠心与臣服。其后，控制博洛尼亚的乔瓦尼·本蒂沃利奥则因“占星术所预示的灾祸”而带领家族远赴米兰躲避灾祸，将城池拱手让给了尤利乌斯二世。

接二连三的胜利无疑令教皇信心倍增。此时的意大利诸国也如同是在一张圆桌上进行“俄罗斯转盘”的生死赌局一样，无人知晓自己接下来将会面对着什么样的厄运。但在某种程度上，混乱的局势却给马基雅维利带来了众多好处。彼时正逢第二秘书长职位换届选举，他的政敌——以银行家阿拉曼诺·萨尔维亚蒂为核心的小圈子处心积虑的编造不利于马基雅维利的谎言，希望可以籍此令他永远远离佛罗伦萨的政坛。然而面对着共和国随时都有可能面临尤利乌斯二世侵袭的局面，市政厅中的大多数官员还是寄希望于他的民兵武装计划能够拯救他们于水火。正是因为如此，在选举投票结束之后，马基雅维利不但能够继续稳坐第二秘书长的宝座，同时还成为了“佛罗伦萨国民军九人军事委员会”的成员之一。皮耶罗·索代里尼等高阶官员对民兵武装一事可谓大开绿灯，他们请求马基雅维利务必在短时间内严格训练出一支总人数在一万人左右的军队，以防止任何可能事变的发生。

为了确保胜利的果实能够继续延续下去，尤利乌斯二世决定与法国国王路易十二、西班牙国王费尔南多二世外加神圣罗马帝国的统治者马克西米利安一世一道组建康布雷联盟。在同盟成立之初，各方势力的确是在通力合作，并且都从中获益良多。然而随着时间的推移，成员国之间的裂痕却开始日益显露，康布雷联盟逐渐变得名存实亡。在1510年，因尤利乌斯二世和路易十二之间日渐不可调和的矛盾，法国宣布退出了联盟并且直接向昔日盟友宣战。历史学家给这场战役命名为“康布雷同盟战争”，其还有另外一个更具讽刺意义的别名——即“没有赢家的战争”。法国方面，国王路易十二将前王查理八世历尽千辛万苦赚取而来的伦巴底领土尽数丢失。更令他感到悲痛的是，他的爱将——加斯东·德·富瓦也在战斗中不幸牺牲了。战争结果对于尤利乌斯二世而言则同样是苦涩的，教皇的兵马在与法国正规军厮杀的过程中折损严重，且他的数名贴身亲信也在混战之中不幸成为了俘虏。对于此前并未品尝过失败滋味的教皇而言，这的确让其难以接受。

在多方势力为分羹不均而大打出手的同时，佛罗伦萨人也在为收复比萨而积极备战。鉴于现如今尤利乌斯二世的军队已然是元气大伤，共和国方面终于能够暂时喘息，将此前预备对抗梵蒂冈的一万名民兵武装转做其他用途。马基雅维利通过总结历次比萨战争的失败教训，发现单纯的军事进攻基本不可能完全瓦解当地人的战斗意志。在长达十数年的对抗中，佛罗伦萨人几乎未能取得任何可以称道的战果，这无疑给了比萨人以极大的自信。深思熟虑之下，马基雅维利最终决定采取焚毁粮食、劫掠物资、阻断交通、封锁海运的一系列方式瓦解比萨人嚣张的气焰，尽可能地达到不战而屈人之兵的战争结果。在他的统一调度之下，比萨城的粮食供应问题很快便因他的“四板斧”而变得愈发难以为继，因缺乏食物而死亡的士兵与平民数量也在迅速攀升。到1509年的6月，万般无奈的比萨人只得派遣代表前往佛罗伦萨签署了投降协议书。

此前佛罗伦萨历时近十五年，浪费了不计其数的杜卡特金币都未能取得的胜利，马基雅维利却用了短短一年的时间便完成了。这不能不引起众人对他的崇敬之心。在6月8日的比萨入城典礼结束之后，马基雅维利的声望可谓是达到了人生巅峰。在领主宫内，无数的同僚为他的胜利献上祝福，这其中也包括不少他昔日的政敌。而在共和国的大街小巷中，普通市民也在用着自己独特的方式向这位第二秘书长表达着敬意。诚然，马基雅维利现在已经如同他所敬仰的尤利乌斯·凯撒一般，睥睨着整个佛罗伦萨政坛。可现实也正如同谚语“辉煌过后，便是黑暗”一般。令马基雅维利可能所始料未及的是，他的政治生涯马上就要被迫谢幕了。

黯然隐退

距离皮耶罗二世·德·美第奇及其家人遭到佛罗伦萨人民的驱逐，已经过去了近 18 年左右的时间。期间，在教宗亚历山大六世的协助之下，皮耶罗二世曾经计划依靠着 1300 名雇佣军重振家族的声威，但最终却仍难以逃脱失败的命运。这位“不幸者”自此便彻底丧失了全部的斗志，终日自怨自艾，纵情于声色犬马之中不能自拔。1503 年，他所委身的那不勒斯地区爆发了法国和西班牙两国的大规模军事冲突。混乱的事态致使他所乘坐的船只不慎于加里亚诺河中沉没，皮耶罗二世最终不幸溺水身亡。美第奇家族的中兴之路被再度蒙上了一层阴影，现如今他们只能依靠着家族的两位年轻人——乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇与朱利奥·迪·朱利亚诺·德·美第奇的通力合作，扭转长久的不幸命运了。



▲乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇（左图）与朱利奥·迪·朱利亚诺·德·美第奇（右图）是实现美第奇家族中兴的关键，而令人称奇的是兄弟二人在其后皆当选为天主教教皇。

诚然，洛伦佐是一位无可比拟的政治领袖，然而这并不能说明他在任何方面都是完美无瑕的。从某种角度上来讲，洛伦佐在统治意大利时期的一些做法实际上并不妥当，美第奇家族的衰落其亦有着不可推卸的责任。这其中，洛伦佐低下的投资理财头脑想必是他最大的缺点之一。然而在其临别之际，他不惜花费重金扶植次子乔凡尼顺利当选为红衣主教一事，却是极为明智的。乔瓦尼继承了父亲的诸多优点。他心思缜密，善于揣摩他人的心际，能够审时度势并且清晰的把握事情的走向，这些性格特点使得他得以在梵蒂冈的权力阶层中活动得游刃有余。当教皇尤利乌斯二世执掌大权之后，乔凡尼不失时机的投身到这位新教宗的麾下，成为了其本人的心腹成员之一。这位年轻的红衣主教十分清楚尤利乌斯二世对于军事行动的热爱。正因如此，他也加入到了梵蒂冈大军中，一路跟随着教皇在意大利的领土上南征北战。在康布雷战争期间，乔瓦尼还一度沦为了法国人的阶下囚，但幸得未被伤及性命。乔瓦尼的一系列行为令教皇对他产生了极大的好感。因此在康布雷战争告一段落之后，他不顾自己兵源受创仍毅然决然的准备向着佛罗伦萨进发。而此举的目的无他，正是为了扶持美第奇家族重新掌管这座城市。

奉教皇尤利乌斯二世的指令，军官雷蒙德·德·卡多纳指挥着他的西班牙大军向着佛罗伦萨浩浩荡荡的逼近。在进军的途中，他派遣信使向执政官们传达了教宗的手谕，要求他们重新迎接美第奇家族的归来。然而在九千名全副武装、训练有素的民兵武装所带来的勇气之下，领主宫内的官员们对此嗤之以鼻。实际上，雷蒙德对于教皇的这一委派颇有微词。因为他手下的西班牙士兵的人数较佛罗伦萨方面要短缺很多，雷蒙德对于在缺乏增援的前提下贸然发动进攻的后果完全没有把握。可能也正是出于这一考量，这支佛罗伦萨远征军的士气一直都比较低落，雷蒙德此行的目的也不过是惧于尤利乌斯二世的权威。乔瓦尼深知此次的军事行动将是他们家族重新复兴的起点，他接连自掏腰包为西班牙士兵们购置火器与补给，尽可能的满足他们所提出的一切要求。一来二去之下，雷蒙德本人也逐渐摒弃了消极怠工的情绪，情形也随即开始变得对他们有利起来。

虽然佛罗伦萨市民们在以皮耶罗·索代里尼为核心的政府治下已经度过了近十数年的时间，但其中的部分人却



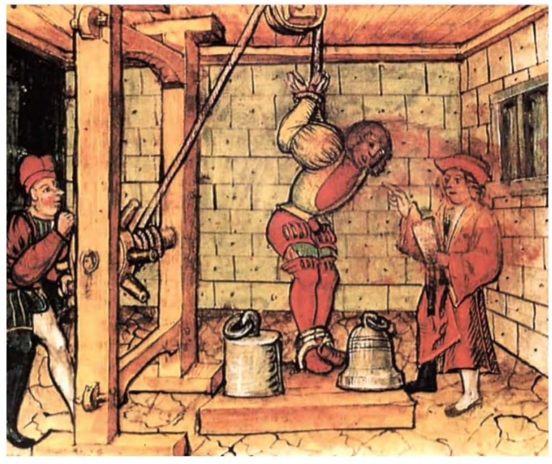
△皮耶罗·索代里尼因其犹豫踟蹰的行事作风为时人所批评，但这不可否认他同时也是一位出色的政治家。在 1512 年遭到流放之后，皮耶罗再也未能返回故土，最终于 1522 年在罗马去世。

还是期盼着美第奇家族的回归。小市民们总是卑鄙贪婪的，在萨沃纳罗拉横行于佛罗伦萨之时，他们为了能够在“末世审判”之时获得救赎而赶跑了昔日的主人美第奇；当他们受够了清规戒律，想要重新恢复往日的世俗生活后，又开始挂念起美第奇家族的慷慨与宽容。在皮耶罗·索代里尼政府掌权之时，有相当多的一批市民实际上更希望能够推翻共和政府，迎接美第奇家族的归来，他们自称为“斯莱帕齐”。马基雅维利等人深知，假使想要成功抵御雷蒙德手下的进攻，就必须首先处理好这些不稳定因素。在政府的命令之下，“斯莱帕齐”们被大肆搜捕入狱。其后，索代里尼还发表了一场演说，他出色的口才最终成功的挑起了民众们捍卫共和的热情。然而此举也意味着，佛罗伦萨当局切断了他们所有的退路。现如今除了与雷蒙德和他麾下的西班牙士兵们殊死一搏之外，别无其他的选择。

虽然市政官们对佛罗伦萨民兵武装有很高的期望，但是后者在作战中怯懦的表现却着实坑害了他们。在比萨之战中，士兵们面对当地人完全无所畏惧。然而当他们的对手被换做西班牙正规军之后，情况便发生巨大改变了。雷蒙德之所以能够成为教皇所亲自委任负责此次行动的将领，不单是看中了出色的统领才干，更是因为他知晓如何激发出手下士兵们的“兽性”。就如同是古罗马竞技场训练恶兽所采取的一贯做法，雷蒙德在战斗开始之前有意令士兵们得不到充足的食物补给。在动员大会中，他声称佛罗伦萨西北方位的普拉托城中储备着大量粮食。如果士兵们能够将其征服，那么他就会同意让他们进行战后洗劫。受此鼓舞的西班牙人纷纷士气大振，而反之民兵武装团们却被对方扑面而来的腾腾杀气所震慑。籍由乔瓦尼所资助的数门火炮，西班牙人成功在普拉托城墙轰开了一个小小的口子。根据雅各布·纳尔迪的亲身叙述，负责守卫该城的民兵武装其实完全能够镇守住这个漏洞。然而此时他们的军心业已全部殆尽，几乎没人愿意为已经注定的结果献上自己的性命。就这样，雷蒙德及其士兵在几乎没有遇到任何抵抗的情况下便涌入了普拉托城。其后所发生的一切证明了这位将领所言不虚。他默许了手下们一切烧杀抢掠的行径，全然没有进行丝毫干预。昔日繁盛的普拉托城，在刹那间就成为了人间地狱。即便是城市中最为神圣的天主教堂，都未能从这场劫难之中幸免。用以进行弥撒的金银器皿被洗劫一空，教士们则被扭送至酷刑架上接受折磨被迫供出了其他财宝的隐匿地点。

普拉托所发生的惨剧很快便传到了佛罗伦萨。皮耶罗·索代里尼深感大势已去，不愿意再继续组织抵抗。他现在唯一关心的，就是自己在共和国沦陷之后能否保全性命。绝望的索代里尼只得再一次请求马基雅维利作为他的特使前去与乔瓦尼谈判。美第奇方面也深知哀兵必胜之道，因此他们同意了索代里尼的请求，严禁任何人伤害这位昔日最高长官的性命。1512 年 9 月 1 日，皮耶罗·索代里尼仓皇逃离了佛罗伦萨，而乔凡尼的胞弟朱利奥·迪·朱利亚诺·德·美第奇则在大军的保护下进驻了这座城市。城市中的能工巧匠们被集结了起来，开始重新修复在萨沃纳罗拉统治时期被当局故意毁坏的美第奇家族的家徽及建筑。此外，在乔凡尼与朱利奥两兄弟的授意之下，政府部门也遭到了大换血。绝大多数共和时期的官员都未能幸免，这其中也包括马基雅维利。

毫无疑问的是，马基雅维利是一名典型的实用主义者。虽然他此前也与市政同僚一道。竭力维护佛罗伦萨的共和统治。然而现在形式形势发生了突变，他本人亦不介意将个人的才能为美第奇家族服务。但是令他倍感失望的是，后者非但对他全无任何委以重任的态势，反而还有意将他在任内提出的诸多政策全部予以废除（这其中与包括佛罗伦萨民兵武装制度）。更为糟糕的是，1513 年 2 月 18 日的晚间，他因被当局指控参与刺杀朱利奥·迪·朱利亚诺·德·美第奇而被秘密逮捕。马基雅维利是被冤枉的，他拒绝承认自己与暗杀活动有任何的联系。为了能够让其顺利招供，负责审讯的官员不惜动用了残酷的“吊刑”。这一刑罚的原理是将犯人的双手绑缚在绳子的一头，通过一套滑轮装置将人拉升至顶端。之后再突然松开绳子，令被审讯者的双臂承受巨大的疼痛。早先在审理萨沃纳罗拉之时，这位“信仰坚定”的妖僧就是因为不堪忍受这种刑讯所带来的苦痛而被迫承认了自己的累累罪行。现如今审讯者希望可以仿效前者，以达到同样的目的。但令人出乎意料的是，在接连承受了六次“吊坠”之后，他仍未就此屈服。即便坚定如此，马基雅维利实际上对于自己能否在这一事件中幸存下来而心存疑惑。然而好在，幸运女神再一次——也是最后一次施展了她的神迹。由于乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇成功在教皇尤利乌斯二世去世之后便接管了他的职务，为了彰显美第奇家族的宽容大度以及与民同庆之心，一大批佛罗伦萨国内的囚犯被大赦出狱，这其中也包括马基雅维利。



▲吊刑，亦被称为悬挂刑，是文艺复兴时期意大利的一种常见刑讯措施。这种刑罚最早可追溯至奴隶制社会时期，因其残酷且高效的手段而受到刑讯之人的追捧，并由此还衍生出多个变种。

出狱之后的马基雅维利虽然侥幸保住了性命，但他此时的境遇也是一贫如洗了。在昔日友人的帮扶之下，他最终得以前往距佛罗伦萨城 7 英里远的圣安德里亚进行隐居，开始专心于著书立说的事业。他的两部知名政治学著作——《君主论》和《论李维》便是这一时期的产物。马基雅维利从未停止过向美第奇家族示好的举动，实际上《君主论》一书的写作目的其实正是进献给洛伦佐二世·德·美第奇的礼物。在洛伦佐二世离世后，朱利亚诺接手了他的权力。为了进行行政改革，马基雅维利得到了启用。他参与了《佛罗伦萨史》一书的编纂工作，担任过城防委员会书记一职。在其后教皇克莱芒七世（即朱利亚诺本人）与神圣罗马帝国皇帝的军事冲突中，他也曾为其效劳出战。然而世界却再次与马基雅维利开了一个巨大的玩笑，就当他为美第奇家族辛勤效力的同时，后者的统治却是逐渐的日薄云山。1527 年，美第奇家族在佛罗伦萨的统治被再度推翻，此后他们再也未能如同像 1512 年那般的幸运了。佛罗伦萨的共和制度又一次取得了胜利，马基雅维利希望自己能够继续担任此前的第二秘书长一职。尽管市政厅内关于重新任命他的呼声一度高涨，但是他的政敌却并不希望看见这个“两面三刀”的无耻之徒玷污共和制度。最终他的请求被当局所驳斥，马基雅维利的才华至此彻底无人赏识。日益寡欢的心态，致使其健康状况受到了极大的损害。终于在 1527 年 6 月 21 日当天，他在神父、友人的陪伴之下永远的闭上了眼睛，年仅 58 岁。

就如同那些曾经完成过多项绝世作品，或提出过诸多绝妙言论但却生不逢时的作家、艺术家或思想家一样，命运对于马基雅维利来讲同样可谓是世事无常。在他辞世之后，他的著作开始日益受到了各国政治强人的追捧。人们所耳熟能详的英王查理一世、克伦威尔、法王亨利四世、普鲁士腓特烈大帝甚至是拿破仑大帝等皆将他的《君主论》奉为经典，并从中汲取、学习统治之道。然而这一切对于马基雅维利而言，实在是来得有些过于迟了。现如今，只有他在佛罗伦萨圣十字教堂中的纪念碑，还在向着来往的游客们默默地诉说着他的郁郁不得志。

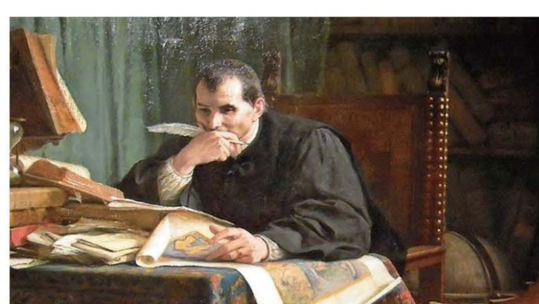


▲图为马基雅维利在位于佛罗伦萨圣十字教堂中的纪念碑。碑面上所篆刻的文字，翻译过来的意思为“这位伟人的名字使得任何墓志铭都显得多余”。

后记：图书馆藏

尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利知名政治学及其他学科领域著作

作为拉开西方政治学由中世纪走向近代序幕之人，马基雅维利的政治著述数量繁多且影响广泛。然而他的影响远不止于此。其在哲学、文学、历史学、外交学以及军事学等诸多领域均颇有建树，堪称为文艺复兴时期的大家之一。为保证本文正文部分的阅读流畅性，故笔者并未选择在其中穿插并介绍相关作品。在这一章节中，笔者将向各位读者简要提及一些由马基雅维利所撰写、创作的学科著作，供各位参考。



著作编号 #1

著作名称：《君主论》
著作类型：政治学
出版日期：1532 年

著作简介：《君主论》一书在某种意义上无疑已经演变成为马基雅维利的代名词。此书是他进献给洛伦佐二世·德·美第奇的见面礼，但是直至马基雅维利去世 5 年之后才被允许出版。该书主要论述了作者眼中的君王之道，即一名合格的君主应当同时兼具狐狸的狡猾以及狮子的残暴才能够尽可能平稳地维护他的统治。为了达到目的，君主可以采取任何为人所不齿的途径或手段。这些论断被后世统称为“马基雅维利主义”，而他的《君主论》一书也在相当的时间内被欧洲各国列为禁书。然而随着时间的推移，西欧各国的君主开始日渐发现了本书的价值，并将其奉为政治学经典。特别值得一提的是，在由美国前知名作家和图书馆学家罗伯特·B·唐斯所编写的《改变世界的图书》中，《君主论》与《圣经》、《资本论》以及《海权论》等图书一道成功入榜。

著作编号 #2

著作名称：《论李维》
著作类型：政治学
出版日期：1517 年

著作简介：《论李维》一书的价值，时常被学者们认为与马基雅维利的另外一本著作《君主论》同等重要。在这部作品中，作者详述了共和制度的优势及特点。他通过研究古罗马历史学家提图斯·李维的经典历史学著作《罗马史》一书，概括总结了共和国应当如何运作才能避免陷入政治漩涡。近几年来亦有学者指出，《论李维》所表达核心思想才是马基雅维利本人的政治追求。而《君主论》一书则是作者为了取悦美第奇家族所作，两书的价值完全不可同日而语。《论李维》一书对近代西方的政治思想启蒙运动起到了不可磨灭的重要作用，例如法国著名学者让-雅克·卢梭在编写《社会契约论》一书中，便引述了众多《论李维》中的著作。

著作编号 #3

著作名称：《佛罗伦萨史》
著作类型：历史学
出版日期：1525 年

著作简介：《佛罗伦萨史》一书是马基雅维利在为美第奇家族效力期间，受托所著的一套讲述佛罗伦萨地方志的历史学作品。该书所叙述的内容上启古罗马时代，下至 1492 年洛伦佐·德·美第奇逝世，共 8 卷。《佛罗伦萨史》是一本研习历史、政治、地理、宗教、哲学等众多学科的综合性作品，其对于后世研究佛罗伦萨以及意大利的历史提供了大量珍贵的史料，堪称经典。

著作编号 #4

著作名称：《曼陀罗》
著作类型：喜剧剧本
出版日期：1524 年

著作简介：《曼陀罗》的编写时间，是马基雅维利在遭到美第奇家族的迫害期间，为排解愁闷而创作的喜剧题材剧本。该剧本以佛罗伦萨普通市民的生活为切入点，通过略显荒谬、低俗的剧情，表达了作者的政治见解以及对美第奇家族复辟统治的个人看法。当《曼陀罗》一剧在 1520 年首次公演之后，便获得了众多观众的喜爱。据记载，当大主教朱利奥·迪·朱利亚诺·德·美第奇在听闻市民们对此剧的热议之后，曾要求剧团为其献上了《曼陀罗》的专场表演。演出结束之后，朱利奥对其给予了一定程度上的积极评价。

著作编号 #5

著作名称：《监狱十四行诗》
著作类型：文学
出版日期：1513 年

著作简介：得益于父亲贝尔纳多·马基雅维利和佛罗伦萨大学修辞学教授的谆谆教诲，马基雅维利在文学创作之路上所取得的成绩同样瞩目。《十年记》、《歌四章》、《贝尔法哥》、《玩乐协会章程》连同《监狱十四行诗》等等都是他的代表作品。其中，《监狱十四行诗》是马基雅维利因遭到诬陷关押在佛罗伦萨斯廷凯监狱时期的文学著作。该诗以他在监狱之中的所见所闻为主要内容，通过戏谑讽刺的口吻，表达了他对于命运突变的迷茫与惶恐。《监狱十四行诗》所采用的头韵法倍受学者们的的推崇，甚至加拿大历史学家罗斯·金称赞该诗的写作风格堪与前罗马知名执政官马库斯·图利乌斯·西塞罗的作品相媲美。

著作编号 #6

著作名称：《兵法》
著作类型：军事学
出版日期：1521 年

著作简介：《兵法》一书是现今为止人们所知晓的唯一一本马基雅维利在军事学方面的经典著作。该书共由 7 卷本组成，作者在书中讨论并详述了包括军队建制、日常训练、补充供给、行军策略、战术安排等若干军事学重大问题。在文艺复兴时期，该书无疑是具有划时代性的。然而学术界亦不乏批评《兵法》一书的声音，有学者认为马基雅维利在书中所叙述的部分内容完全不可能在现实中得到复制。相较于同时期的其他军事学著作，《兵法》一书的作者明显缺乏相应的实战经验。

部分文献及参考资料来源

[1]《马基雅维利传》------【加】罗斯·金
[2]《美第奇家族的兴衰》------【英】克里斯托弗·希伯特
[3]《美第奇家族——欧洲最强大家族缔造权利与财富的故事》------【美】保罗·斯特拉森
[4]《现代欧洲史》------【美】费利克斯·吉尔伯特
[5]《佛伦伦萨史》------【意】尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利
[6]《君主论》------【意】尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利

迦密山之殇

1993年德克萨斯州韦科惨案实录

文：黑色维京　编：水无月　美编：Juxi



2019年11月19日，在《彩虹六号 围攻》第四年即将结束的日子，育碧蒙特利尔工作室公布了次年第一季度的更新计划，引起了游戏玩家们的强烈关注。在经过了大约3个月左右时间的漫长等待之后，代号为“虚空行动”的Y5SI资料片终于登录了测试服平台。此次更新对整体游戏内容和运行机制进行了大刀阔斧的修改与完善：除增添两名可供玩家选取的最新行动干员、大幅改进游戏界面UI设置、优化破窗碎片处理、重置进攻方无人机出生点外，设计师同时还对角色能力平衡、团队交流机制以及恶意退



■《彩虹六号 围攻》Y5S1“虚空行动”资料片宣传图。

赛惩罚等玩家较为关注的问题进行了改进。而这其中，想必最令无数老玩家们感到欣喜的，应当是官方对游戏经典地图“俄勒冈乡村屋宅”的技术修复。作为《彩虹六号 围攻》在2015年12月1日首次于全球解禁发售之时的10张“元老级”地图之一，俄勒冈乡间屋宅在玩家团体中的热度可谓始终处于一个极高的地位。复杂的地形环境、广泛而又分散的场景空间，外加精致的细节打磨，不仅令防守方可以籍此设计出众多灵活多变的战术，同时也对进攻方的配合提出了较大的要求。可能令玩家们所意想不到的是，这幅以“生存主义者堡垒”为蓝本开发的游戏地图，其设计灵感实际上来源于现实生活中执法部门围攻行动——即震惊世界的1993年美国德克萨斯州韦科惨案。

于20世纪90年代爆发的韦科惨案，是美国最为严重的一场枪械暴力冲突事件之一，此外还是该国历史上执法部门持续时间最久的围攻行动。这场惨剧开始于1993年2月28日，在对峙双方——ATF（美国烟酒枪炮及爆炸物管理局）与FBI（美国联邦调查局）探员和大卫教邪教徒僵持了近50天之后，才于同年的4月19日正式落下了帷幕。这一本可避免的人间惨剧，却因各种突发因素而最终导致了包括28名儿童在内的84人死亡，众多人员受伤以及近



▲正在执行调查任务的美国烟酒枪炮及爆炸物管理局特工探员。作为隶属于财政部的下设职能单位之一，ATF所涉及的工作范围可谓相当广泛。

千万美元的经济损失。酿成韦科惨案的直接诱因是什么？事件冲突缘何造成如此众多的人员伤亡？其幕后势力究竟为何许人也？想要解答这些疑问，我们就必须首先从美国本土的基督教新兴教派——大卫教和他的教派领袖大卫·考雷什（David Koresh）说起。

大卫教派

18世纪，美国作为彼时大英帝国治下的殖民地，开始依托自身得天独厚的地理、资源优势逐渐在经济上取得了瞩目的地位。为打压其快速的发展，宗主国方面则接连出台了数个经济管控法案以抑制前者日益寻求独立的势头。事与愿违，此举非但没能收获任何实质性的结果，反而成为了美国人民奋起反抗的导火索。1776年7月4日，由美国境内的13个殖民地组成的大陆会议通过了《独立宣言》这一纲领性文件，正式明确了脱离英国，实现独立的政治夙愿。经过8年4个月零15天的艰苦斗争，美国接连取得了萨拉托加战役和约克镇围城战役等关键性胜利，赢得了独立战争的胜利。然而，新政府的喜悦并未能持续太久，美国所面临的国际国内形势依然极为严峻。其中最令华盛顿等早期政府所担忧的，便是本国人口与劳动力的大量流失与不足。为解决这一问题，美国方面曾先后制定多项移民政策由此吸引外籍人员。最终，受益于三次移民浪潮，美国不仅解决了人口不足的问题，同时还收获了大批高素质和青壮年劳动大军，为其之后的国际地位和经济发展的进一步腾飞打下了坚实的基础。

作为一个典型的新兴移民国家，美国自然拥有诸多不同的人种、国籍成员分配构成。这些人大多还保留着自己原本的节日习俗、生活习惯、语言等，其中自然也包括宗教信仰。根据数据调查公司盖洛普在2014年的相关统计结果的显示，美国的宗教信仰构成可谓是成分多样。其中既包括基督教、天主教这样的主流宗教，还有犹太教、摩门教、耆那教等相对小众的信仰。在这些原生宗教的传播过程中，时常会出现信徒或教众根据自己对教义的不同理解继而创设的变种教派。而引发了德克萨斯州韦科惨案背后的主推手大卫教派，便是这样的宗教团体。

1919年，保加利亚移民维克多·豪迪夫加入了著名的“基督复临安息日会”，成为了其中的一名普通教徒。在闲暇之余，这位热衷于从事宗教活动的糖果制造商主动担任了洛杉矶博览会公园教堂的安息日导师一职，开始向信众们传播上帝的福音并负责一些日常的布道仪式。然而在研习《圣经》的过程中，维克多开始渐渐对“基督复临安息日会”的教义产生了怀疑。他将自己对《以赛亚书》和《启示录》等篇章的个人理解整理成册，最终撰写了一份名为《牧羊人之杖》的宗教研究文献。维克多将文献手稿递交给了教会的高阶教士，希望籍此吸引他们的注意并对教会进行相应的改革。但令他极度失望的是，“基督复临安息日会”最终非但没能采取他的意见，还将其本人连同追随者一并开除了教籍。在妻子佛罗伦萨·马塞拉·赫曼森·埃金的鼓励之下，维克多最终决定另外组建一个新兴的教会，以



▲"牧羊人之杖"的创建者维克多·豪迪夫。

此实现个人的宗教追求。1934 年，名为"牧羊人之杖"的教派总部正式于德克萨斯州韦科西部地区成立，这正是大卫教派的前身。1955 年 2 月 5 日，享年 69 岁的维克多·豪迪夫因心脏衰竭逝世于当地的希尔克雷斯特医院。作为他的遗孀，同时也是维克多最为坚定的支持者，佛罗伦萨当仁不让地接管了教会的领导职位。就像大多数新兴基督教派一样，佛罗伦萨笃信世界末日说和宗教审判。在其初登圣坛后不久，她便发表了"1959 年末世论"的预言，并吸引了众多信徒的加入。就这样，数以百计的追随者纷纷变卖了自己的财产。他们在韦科当地搭建起了简易帐篷，共同祷告，以便亲眼见证耶稣二次降临的神迹。在预言之日到来之时，并未出现任何所谓的神迹。佛罗伦萨的预言自然不攻而破，而她此前所建立起来的威信在顷刻间便土崩瓦解。在信众们的商议之下，"牧羊人之杖"的领导权最终落入了呼声极高的本杰明·劳埃德·罗登手中，而此举也标志着该教会进入了一个新兴时代。

于 1902 年 1 月 5 日出生在俄克拉荷马州比尔登地区的本杰明出身于一个典型的犹太家庭。有关其早年生活的记录实在是乏善可陈，我们仅可得知他与其他五个兄弟姐妹一起在当地的一处农庄中长大。在其成年之后，毕业于师范大学的他曾短暂在一所学校担任学科教师，之后便开始专心从事和油田开发相关的工作。在一次机缘巧合之下，他被公司调往位于德克萨斯州的敖德萨，这令其得以接触到了"牧羊人之杖"。该教会在教义上与犹太教的共通之处深深地吸引了本杰明，最终他与妻子路易斯·艾琳·斯科特一道成为了维克多·豪迪夫的忠实信徒。当教主维克多去世之后，野心勃勃的本杰明本想接替其工作继续完成前者未竟的事业，然而他最终还是被迫接受了佛罗伦萨的领导。现如今，佛罗伦萨因错误的预言而不得不面临着众叛亲离的局面。本杰明则依靠着出众的口才和对《圣经》独到的理解，成功网罗了一大批信徒。在他的筹划之下，"基督复临安息日会大卫支派"应运而生。教众们将聚集地搬迁至距离韦科几英里之外的山顶处。本杰明用"迦密山"来命名他们的这一聚居地，在《旧约圣经》中迦密山被认作为是先知以利亚施展神迹，战胜外邦神巴力的地点。可能令其始料未及的是，若干年后，他的教派非但没能如当年的以利亚般受到上帝的庇佑，恰恰相反，"基督复临安息日会大卫支派"反而如同迷途羔羊一样受到了撒旦的蛊惑。这个魔鬼名叫弗农·豪威尔，而他即将以大卫·考雷什的教名在德克萨斯州的韦科掀起一阵血雨腥风。

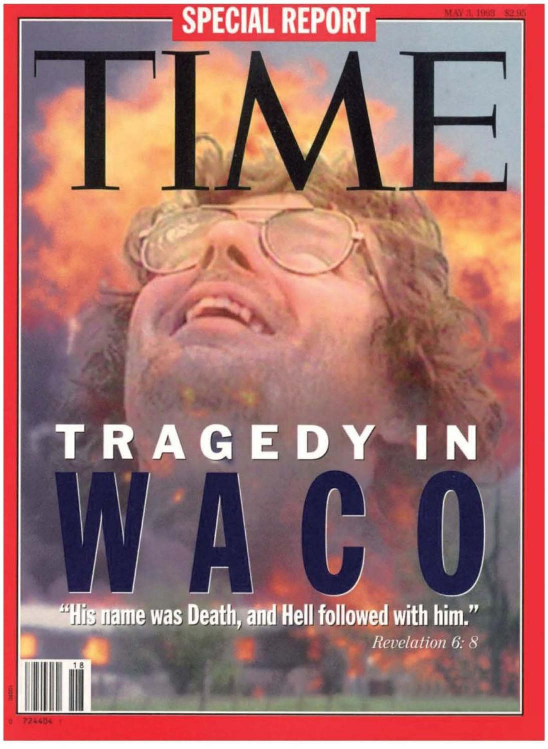


▲"基督复临安息日会大卫支派"位于韦科当地的迦密山庄园，《彩虹六号 围攻》的地图"俄勒冈乡间屋宅"与其在外形上几乎别无二致。

邪教王国

1978 年 10 月 22 日，本杰明·劳埃德·罗登去世。如同此前佛罗伦萨接替维克多掌管教会一样，他的妻子路易斯最终成为了"基督复临安息日会大卫支派"的领导人物。从任何角度上来看，这都不是一份轻松的职务。路易斯不仅需要每天抽出大量的时间来处理教会的大小事务，年事已高的她还得为挑选一个合适的继任领袖伤神。虽然教会上下普遍支持由其子乔治·罗登接管"大卫支派"的大权，但是路易斯却认为他难当此重任。在她的悉心"考察"之下，一个名为弗农·豪威尔的年轻人逐渐成为了其心目中的人选。而这也将是其后一系列悲剧的导火索。

弗农 · 豪威尔是德克萨斯州土生土长的人士。1959 年 8 月 17 日，他出生于休斯顿。可以毫不夸张的说，弗农的早年生活堪称悲惨。在他降生之时，她的母亲邦尼休 · 克拉克才不过 14 岁。这位缺乏责任感的单亲母亲几乎没有怎么照顾过弗农。在其年仅 4 岁之时，邦尼休便将抚养儿子的事情一股脑地丢给了母亲，自己则与一个有着严重暴力倾向的酒鬼终日厮混。由于缺乏足够的关爱，加之弗农幼年几乎没得到过任何像样的智力开发教育，最终导致其在语言和学习能力上皆有较大的缺陷。这意味着普通学校的大门将永远不会对他敞开，弗农只得进入特殊学校接受教育。在校期间，弗农孤僻、乖张的性格令他倍受歧视。同学们纷纷以“维尼”的绰号称呼他，而对其自信心打击巨大。在九年级时，弗农便办理了退学手续，草草地结束了他的学业生涯。通常来讲，处于青少年时期的孩童倘若缺少父母的关心与引导，时常会引发各种潜在的心理问题。这其中，弗农·豪威尔便是一个绝佳的案例。在辍学之后，终日无所事事的他决定加入母亲所皈依的“基督复临安息日会”。也正是在这一时期，他先是仿效其生父鲍比·韦恩·豪威尔年轻时的经历，致使一位年仅 15 岁的少女意外怀孕。此外，在一次布道的过程中。他竟然援引《以赛亚书》第 34 章第 16 小节中的相关语句，声称自己注定将要迎娶牧师的女儿为妻。愤怒的牧师径直将弗农赶出了教堂，希望籍此能让这位“假托圣意”的年轻人认识到自己的错误。



▲韦科惨案爆发后，《纽约时报》出版社出版的印有大卫教教主大卫 · 考雷什头像的相关专题杂志。

然而前者仍旧对此事死缠烂打、执迷不悟，最终他被神父直接驱逐出了教会。

被迫离开“基督复临安息日会”的经历并未对弗农产生过多的打击。当其于 1981 年离开故乡并迁往韦科之后，他便加入了由路易斯领导的“大卫支派”。不久之后，这个在教堂礼拜中负责吉他弹唱的年轻人便迅速引起了前者的好感。虽然弗农年轻时劣迹斑斑，时常招致周遭人的厌恶。但是根据韦科惨案后部分教徒的口供可得知，此人不仅对《圣经》颇有独到的见解，此外还善于利用话术把控人心，而且他的身上总是散发着一种令人着迷的吸引力。正因为如此，路易斯为他的魅力所倾倒，据传这位当时已达花甲之年的老人与弗农发生了性关系。1983 年，在骗取了教主完全信任之后的弗农声称二人在未来将拥有一个贵为“天选之子”的孩子。路易斯对此“预言”可谓是深信不疑，她将弗农由普通信徒提拔为传教者之位，允许他为其他“大卫支派”的教友传授他那近乎荒谬的教义。自然，这一切都必将引发乔治 · 罗登及其支持者的强烈妒恨与不满。一场关乎于教权所属的争夺战势在必行。

1986 年，路易斯去世。在此之后，乔治·罗登先发制人，将弗农等一行人赶出了迦密山庄园。期间，这位流离失所的“预言家”并没有自暴自弃。在 25 名追随者的陪同之下，弗农在德克萨斯州的帕勒斯坦组建了新的营地，并以此为据点开始向公众继续宣扬自己的“巨蛇之根”教论，以扩大宗教影响。诚然，天性争强好胜的弗农定然不会忘记罗登给他带来的耻辱，他一直在处心积虑，寻找夺回“大卫支派”领导控制权的时机。1987 年，时逢罗登带领着下属信徒为一批死者进行墓地迁移。弗农抓住时机，向政府部门诬告称罗登实际上正在非法挖掘尸体。在听闻受理此案的法官要求原告方提供照片证据后，弗农便带领着其余七名教徒，秘密的潜入了迦密山庄园。他们此行并没有携带任何用以拍摄照片所用的设备，而是穿好了准备已久的迷彩服，手持点 33 口径的半自动步枪，准备以武装夺权的方式结束罗登的统治。在这过程中，弗农等一行人不慎暴露了行踪，双方人马瞬间陷入了一场激烈的枪战。混乱中，罗登在不慎被子弹击中胸部险些身亡，但好在他被之后闻



▲在育碧工作室旗下的另外一款 3A 大作《孤岛惊魂 5》中，邪教教主约瑟夫 · 席德的设计灵感实际上就脱胎自大卫 · 考雷什。

讯赶往现场的治安官救回一条小命。弗农方面经此一事可谓大伤元气。即便其侥幸逃脱了谋杀未遂的起诉，但是他与竞争对手罗登之间的“圣战”似乎即将要以对手的胜利而告终。

令所有人备感诧异的是，此事却在其后出现了巨大的反转。1989 年，一个名为韦恩 · 戴尔 · 阿达尔的 56 岁中年人造访了乔治 · 罗登。双方在会晤之后，就他们二人究竟何者为上帝派遣的使者一事产生了巨大的分歧。在愤怒的驱使下，罗登径直用斧头砍杀了这一不速之客。事后，罗登因故意杀人的罪名而遭到当局的起诉，余生都将在德克萨斯州的精神病院中度过。在此之前，由于罗登的不当管理，迦密山庄园一直拖欠着政府部门的税款。闻此讯息后，弗农用多年来的积蓄代其缴清了全部的债务，就此顺利获得了迦密山的合法所有权。出于宣传和商业的目的，1990 年 5 月 15 日弗农 · 豪威尔向加利福尼亚州高级法院提起了更改姓名的要求，此事最终获得了当局的批准。自此，大卫 · 考雷什成为了这位教主的尊称。这个看似普通的名字，背后其实有着极为深刻的宗教寓意。考雷什实际上是《圣经》中波斯国王塞勒斯的称呼，此人因释放被新巴比伦王国囚禁犹太人而被遵奉为先知。弗农在以往的布道中曾多次向教众强调自己贵为上帝使者的身分，因此他取这一名字的目的，不言而喻。

随着考雷什名气的扩大，大卫教的规模也日益繁盛起来。慕名前来迦密山庄园的信众数量越来越多，人们纷纷以当面聆听他的教诲感到荣幸。然而随着时间的推移，大卫教的部分信徒们逐渐发现了考雷什的心理转变。1989 年 8 月 5 日，他制作了一份名为“新光源”的录音带。在这份录音中，他自称受到了上帝的指示，要求他与迦密山庄园中的所有女性生育后代。之后，这些孩子将组成一个名为“大卫议院”的组织，成为未来世界的统治者。为了回应上帝的这一旨意，他竟然下令要求在庄园内生活的所有夫妻全部中断婚姻生活，整个迦密山只有他才可以与女性成员发生性关系。为了镇压教徒们的不满情绪，同时更是为了满足他自己“在末世统治全世界”的不切实际的梦想。考雷什将军事化管理带入了迦密山庄园，开始为末世大审判之后的生活做周密的准备。每日，大卫教的成员们不论男女都需要在 5 点半准时出操进行体能锻炼。之后等待他们的，是一系列囊括实弹射击、抵抗入侵、武器保养、防御工事筑建外加紧急疏散等针对性训练。在庄园日常布道的过程中，考雷什除了会向众人拼命灌输他即是先知的“真理”外，还会抓紧一切可能宣扬暴力。观赏诸如《野战排》《现代启示录》这样的越南战争影片是迦密山中为数不多的娱乐活动之一，而考雷什的目的显然不是为了改善教徒们枯燥乏味的生活，而是希望借此将战争的概念深刻地烙印在所有人的脑子里。在经济上，教主要求所有迦密山居民都必须自愿放弃自己的财产并交由他“管理”。不仅如此，在日常艰苦的军事训练生活之外，教众还需从事各类工作以赚取报酬进贡给这位可耻的邪教头子。这些钱财中的一部分被考雷什克扣下来留为己用，被他用于吸毒、酗酒等等。而剩余下来的部分则会被用于购置各类枪械弹药，保证“大卫军团”的火力充足。经过多年的经营，迦密山庄园俨然成为了一个组织有序的独立军事化王国。他们不仅持有 AK47 突击步枪、手榴弹以及各类武器配件，甚至装备型号各异的简易爆炸装置。随着考雷什的暴力和妄想倾向的愈发严重，在庄园中生活的教徒们的日子变得愈发煎熬。假使有人胆敢在公开场合对考雷什的决定表现出一丝质疑，那么其势必要遭受到一顿毒打。有时即便是他和其他女性所生育的 24 个尚未成年的孩子，也难逃暴力甚至是性侵的威胁。





▲在地图“俄勒冈乡村屋宅”中，玩家几乎随处可见这种宣扬宗教与暴力的主题海报。

1992 年，德克萨斯当局得到消息称大卫教教主考雷什可能存在长期虐待性侵儿童的行为。因此，当地的儿童保护服务部门对其展开了长达 6 个月左右的专项调查。虽然有曾居住在迦密山庄园居民以及一名此前探访过当地的政府官员都声称曾明确看到过考雷什对儿童进行施暴，但最终检方实在没有找到任何直接关联的证据，只得将此案暂时搁置。假若考雷什和他的党羽，认为他们已经成功逃过一劫的话，那么他们就显得过于乐观了。不久之后，一个投递给大卫教派成员的非法包裹，彻底地将隐藏在迦密山庄园中的所有罪恶公之于众。

初战失利

1992 年初，一名美国联合包裹运送服务公司（即著名的“UPS”快递）的卡车司机在一次包裹派送的过程中，意外发现了一个破损的快递包装。他惊讶地发现，这个包裹中竟然夹杂有火器、炸弹、铝粉、纸板管甚至还有黑火药。而在单据上的签收地址一栏中，则赫然写着迦密山庄园几个大字。一个基督教会为何会通过非法途径购买枪支弹药？这位深感情况不妙的卡车司机没有多做耽搁，迅速向上级汇报了这一发现。同年 5 月的一天，美国烟酒枪炮及爆炸物管理局（下简称“ATF”）的办公专线被打响。作为隶属于美国司法部门的执法机构，ATF 的工作范围与职能主要包括烟酒枪炮的征税、执法以及相关的释法工作。电话是德克萨斯州麦克林南县治安部的首席副官丹尼尔 · 维恩伯格打来的。原来，当 UPS 派遣代表登门说明了员工汇报的情况之后，丹尼尔敏锐地察觉到了这一事件背后可能隐藏着更大的阴谋。思索再三后，他认为此事的棘手程度可能已经远远超过了一个治安官所能处理的范围。于是他便亲自致电 ATF 总部，希望对方可以介入此事的调查。获知此消息后 ATF 方面不敢怠慢，他们先是派遣了一些案件专员负责继续跟踪挖掘这一线索。其后在 9 月份成立了专案组，并将这一事件升级为“敏感”的机密级别。

经过一段时间的监视走访，外加对迦密山庄园的军火清单进行评估排查之后，ATF 最终估计其军火储备的数量可能在 150 件左右，而弹药储备量则处于 8100 枚上下。在这些武器列表中，案件专案组成员之一的大卫 · 阿奎莱拉发现考雷什等一行人竟然持有大量的 AR-15 半自动步枪，而这引起了这位探员的极大忧虑。AR-15 半自动步枪在枪械构造上与 M16 突击步枪极为相像，通过一些辅助的技术手段外加枪械配件，就能够轻易让这些武器实现全自动化，从而达到惊人的杀伤效果。在 ATF 的一次武器改装例行实验中，居住在大卫教聚居地附近的一名有过从军经历的平民反映称自己曾听到过一模一样的枪声，阿奎莱拉的忧虑得到了印证。更令众人感到震惊的是，这位平民称除非法改装的 AR-15 半自动步枪之外，大卫教教徒们极有可能还持有点五零口径机枪这样的重型火力，形势瞬间变得更为扑朔迷离。根据 ATF 之后截获的大卫教武器购买收据可知，这些教徒的确购买了若干用以改造全自动步枪的枪械部件。在掌握了这些充分的证据后，ATF 为避免夜长梦多，紧急以大卫教非法持有改装武器为由，向上级部门提请了搜查令，最终他们被批准于 1993 年 2 月 28 日上午 6 时到下午 22 时采取行动。为了稳妥起见，ATF 还以迦密山庄园可能正在秘密生产冰毒为由，得到了来自 DEA（美国缉毒署）外加军队方面的协助支持。



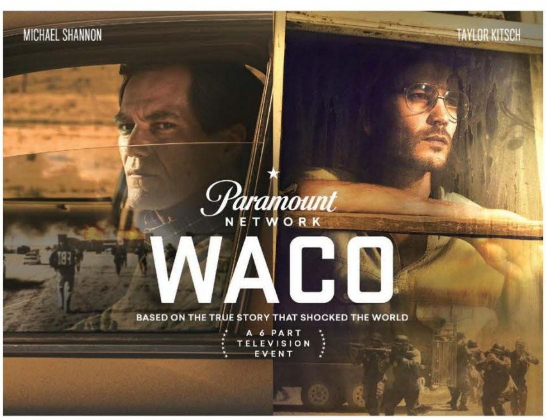
▲ AR-15 半自动步枪因其强大的改造潜能外加优秀的弹道设计，使之被被美国全国步枪协会冠以了“国枪”（America's rifle）的美誉。

尽管 ATF 方面尽最大努力希望能够确保突击搜查行动的隐秘性，然而百密难有一疏，原本周密的行动计划却最终还是走漏了消息。原来，一名 KWTX 电视台的记者偶然的得知了 ATF 即将进行一场代号为“Showtime”的大规模搜查清剿行动。为了进行跟踪报道，这位记者携带着摄影师一道匆匆赶往了现场。然而由于迦密山庄园的地理位置实在过于偏僻，负责驾驶汽车的摄影师在徘徊很久之后仍旧无法找到目的地。万般无奈之下，他只得拦下一辆运输快递的邮政车辆，希望能够向司机探明正确的行进路线。这位名为戴维迪安 · 大卫 · 琼的卡车司机不是别人，正是大卫教教主大卫 · 考雷什的表兄弟。在得知 ATF 即将前往迦密山庄园进行搜查取证工作后，戴维迪安急忙与考雷什取得了联系，将自己所知的一切尽数相告。在考雷什的命令，大卫教所有女性成员与儿童被要求躲进各自的房间中，严禁擅自外出，而其余的男性成员则在军械库处紧急集合。在领取了武器装备和足够的弹药之后，他们按照此前的训练纷纷赶赴各自负责防守的岗位，全副武装以抗击 ATF 特工的“侵略行动”。

虽然 ATF 已经从打入大卫教内部的卧底探员罗伯特 · 罗德里格斯处获知了突击行动暴露的消息，但是负责指挥的官员无意终止“Showtime”行动。然而根据早先制定好的计划方案，此次的搜查完全都是建立在大卫教方面没有进行武装准备的前提下。如今贸然发动进攻，非但无法保证任务的成功率，还极有可能将执行任务的特工置于相当危险的境地。然而考虑到拖延行动可能引发的一连串连锁反应，ATF 突袭小组最终还是决定冒着风险一搏，这也为后续发生的惨剧埋下了伏笔。在提供协助工作的军方代表们的强烈建议与要求之下，所有身处第一线的突击队员全部都在脖颈或手臂的位置处写下了各自的血型，以便在受伤之时能够第一时间组织医护人员进行输血抢救。一片不

祥的阴云笼罩了所有人的心头，没有任何人知晓突击清查行动究竟将以何种方式收场。

上午 9 时 45 分整，搭乘着特种车辆的突击小组成员按照既定的行动计划抵达了迦密山庄园的庭院内。就在这时，四周突然传来了枪声，ATF 和大卫教教徒开始拔枪对峙。直到今天，人们仍对究竟是哪方率先开火一事争论不休。现场的特工们指责是大卫教徒先行扣动了扳机，而幸存下来的大卫教成员们则指责是 ATF 特工成员最先发难。根据《今日美国》专栏作家詹姆斯·鲍瓦尔德的走访调查，他倾向于认为是 ATF 的先导行动致使交火双方都产生了错误的判断。原来在正式搜查庄园建筑内部之前，有一队行动特工被要求先行前往迦密山狗舍击毙全部猛犬。而极有可能是处决猎犬的枪响，令大卫教教徒误以为抵达现场的特工们已经准备要直接处决所有迦密山庄园的居民了。于是他们纷纷以手中的武器予以反击，暴露于空旷环境之下的突击队员只得被迫进行还击。也正是在第一次交火的过程中，教主大卫 · 考雷什被负责地面强攻的 ATF 特战队员击中了腹部与手腕，但并没有性命之忧。大卫教成员戴维安 · 韦恩 · 马丁在枪响后的一分钟拨通了紧急服务部门的电话，希望接线员能够与 ATF 方面协商暂停开火。双方的激战仍在继续，甚至一度有持续升级的态势。



▲ 2018 年 1 月 24 日。由导演约翰·埃里克·道达尔指导，演员迈克尔·珊农和泰勒·克奇等人领衔主演的 6 集迷你剧于美国本土首映。该片较为详细的还原了 1993 年大卫教与 ATF 连同 FBI 特工对峙的全经过，强烈推荐有兴趣的读者可以一看。

在直升机与突击车辆的双重掩护之下，突击小组终于抵近了建筑物的外侧。根据先前的计划部署，两组小队人马首先需要控制教主考雷什所在的房间以及大卫教的枪械装备库。在建筑西侧，靠近考雷什所在房间的外侧窗户的位置，就在 3 名 ATF 特工正准备破窗而入之时，他们突然遭到了邪教徒们密集的火力扫射。顷刻间，一名队员便惨遭杀害，另有一人被击中受伤。该小组中唯一能够继续执行任务的特工不得已只得暂时撤离到房顶上，等待与其他小组汇合。身处建筑东侧，负责攻占武器库的分队成员的行动同样也不甚顺利。当排头尖兵击碎了窗户，并向室内投掷了一枚震撼弹之后，三名队员依靠着这短暂的战术优势得以成功进入了建筑内部。然而当最后一名负责殿后的 ATF 特工准备翻墙进入之时，他也被邪教徒隔墙射出的子弹击伤，但幸好这名队员之后及时躲在了安全的位置才得以幸免于难。虽然余下负责攻占枪械库的组员们成功到达了预定位置，然而三人最终还是因为扑面而来的迅猛火力被迫选择撤离。在迦密山庄园的庭院位置，交火仍未有丝毫停歇之意。



▲ "Showtime" 行动过程中，正准备破窗而入攻占军械库的 ATF 突击队员，画面左侧匍匐掩护队友的特工于不久之后被室内扫射而出的子弹所击伤。

大卫教成员依托事先已经挖掘好的防御工事，利用全自动突击步枪外加其他重型火力令 ATF 成员不得动弹半步。在交火近 45 分钟之后，苦于没有弹药补给的特工们只得请求总部暂时允许他们撤离现场，最终这一请求获得了 ATF 高层的批准。当听闻 ATF 广播要求双方暂时停火以便撤离现场的伤亡特工时，大卫教的高层领导也同意了这一请求。根据 1999 年的一份相关联邦报告，负责审理此案的法官以及事件后续调查的特工均倾向于认为大卫教徒的一系列行为属于典型的“防卫型暴力”。比起抓住时机杀戮更多处于明显劣势地位的特工，信徒们更倾向于保护他们的建筑物与领地免遭外界的侵犯。在某种意义上，正是得益于大卫教的这一“交战法则”，才没有酿成 ATF 更大的损失。

通过 ATF 事后披露的行动报告可以得知，整个“Showtime”行动导致了 4 名突击队员死亡，另有多达 16 名成员则受了不同程度的枪伤。反观大卫教方面，除了两名因武器操作失误被同伴误杀的邪教徒外，他们还损失了 3 名成员。根据联邦法律相关运行机制的规定，倘若任何职能部门的隶属特工出现了大规模伤亡，联邦调查局将介入相关事件的处理和后续调查中来。震惊世界的韦科庄园围攻战，即将正式打响。

惨案落幕

当 ATF 行动受挫的消息传至 FBI 总部后，FBI 圣安东尼奥市外勤办公室负责人杰弗里 · 贾马尔便被紧急调派，赶赴迦密山庄园接手行动指挥权。作为一名履历丰富的 FBI 特工，杰弗里的直觉告诉他这次的交火对峙事件的复杂程度极有可能远超所有人的预期。出于这一考量，这位外勤办公室长官最终决定采取两套备用方案。首先，他调动了作战经验丰富、善于组织强攻的 FBI 人质救援小组（FBI HRT）组长理查德 · 罗杰斯，令其为之后可能的交火提前做好行动规划方案。其次，考虑到大卫教所处的迦密山庄园地形空旷，外加邪教徒所持有的重型火力装备以及军事地堡的分布，杰弗里深知贸然强攻只会重蹈先前 ATF 突击小组的覆辙。为此，他火速拨通了谈判专家拜荣 · 萨吉的电话，要求后者尽最大可能劝服大卫 · 考雷什主动率领着教徒们走出庄园投降。

为了尽可能了解自己的对手，在拜荣的授意安排之下，FBI 特工将一个可以录制视频的录像设备送往了大卫教内部，希望考雷什可以说出自己的投降条件。根据对视频录像的分析，FBI 特工发现迦密山庄园中除了拥有大量携带武器的教徒之外，还有数量众多的老弱妇孺。为了尽可能避免非战斗人员的伤亡，拜荣同意假若考雷什允许这些普通教徒先行撤离庄园，自己会安排全国电视台播放他此前录制的录像带内容。起初，大卫教高层拒不妥协，坚决要求业已切断他们一切对外联系方式的 FBI 特工尽快恢复他们的通讯设备。在拜荣一再请求之下，考雷什最终同意先行释放 19 名年龄介于 5 个月到 12 岁之间的儿童以表诚意。在德克萨斯州骑警司们的帮助之下，这些饱受惊吓的孩子成功摆脱了危险。在经过耐心询问之后，这些德州骑警惊讶且愤怒的发现其中的绝大多数孩子都曾遭受到教主大卫 · 考雷什的殴打与性侵，此前儿童保护服务部门的忧虑无疑得到了印证。



■图为“俄勒冈乡间屋宅”二楼儿童宿舍中的一张绘画作品，事件中 28 名儿童的惨死无疑是令所有人心痛不已的。

当拜荣希望能够继续与考雷什谈判，尽可能让后者释放更多的人质时，形势却突然发生了变化。考雷什一转此前的合作态度，开始对 FBI 所说的一切不予理睬。随着时间的推移，现场的联邦调查局成员也逐渐分裂为两派。以拜荣为代表的缓和派希望能够继续与大卫教高层谈判，继而避免任何不必要的人员损失；而以人质救援小组组长理查德为代表的激进派则希望当局能够再度批准武装突袭的行动，以便尽快救出那些在考雷什魔掌下苟且偷生的可怜教徒们。形势逐渐向理查德一方偏移，他获准可先行采取一些瓦解大卫教武装教徒心理的攻势。在突击队员的协助安排之下，FBI 搭建起了数个大功率广播设备，向迦密山庄园不分昼夜地播放流行歌曲、喷气机引擎的轰鸣声外加屠杀兔子时所发出的尖叫声等等的录音磁带。此外 9 辆布雷德利步兵战车和 5 辆 M728 工程战车也被紧急调往了迦密山，开始了“清除违规建筑”的工程作业。在这些重型车辆设备的摧残之下，庄园中的大量设施设备都未能幸免遇难，而身处建筑内部的考雷什等人只得眼睁睁地看着家园被一点点摧毁。尽管拜荣等人抱怨此举除了激怒大卫教教徒外根本没有其他实质性作用，但是他们的建议却被再度忽视。拆迁破坏工作仍在继续，考雷什和死忠于他的部下们虽在士气上倍受打击，可仍未见邪教徒们有丝毫缴械投降的迹象。

在没有正式被授权强攻的前提之下，FBI 方面只好先行采取围攻的方式，阻断山庄与外界的一切联系。对于生活在庄园内部的教徒们来讲，他们的生活处境可谓是一日不如一日。除了最为基本的对外通讯方式被切除外，他们的用电与用水也遭到了阻断。虽然教主考雷什曾经为了“末世审判”提前储备了三个大型储水箱，然而在早先交火时其中的两个已经被击穿损坏。现如今，教徒们只得靠搜集的雨水与额外的一点储备水源艰难度日。依靠着囤积的 MRE 储备口粮，被围困的大卫教成员暂时还未出现食物短缺的问题。拜荣的谈判专家担心考雷什会在内忧外困的情况之下鱼死网破，效仿人民圣殿教教主吉姆 · 琼斯在 1978 年那样以集体自杀的方式让全部的教徒与自己一同殉葬。事实证明，这一担心并非是空穴来风，之后所发生的一切极有可能映证了拜荣的这一猜测。

刚刚上任不久的美国总检察长珍妮特 · 里诺在听闻了大卫 · 考雷什涉嫌虐待儿童的罪行指控后，便紧急向时任总统比尔 · 克林顿申请允许 FBI 人质救援小组开展强攻行动。考虑到长期在现场待命等候的 FBI 探员们的厌烦情绪日益高涨，且联邦政府当局不得不为围困行动每周支付近百万美元，克林顿最终同意了珍妮特的请求。1993 年 4 月 19 日，就在双方僵持了近 50 天之后，攻占韦科的收官之战终于打响。

4 月 19 日早 5 时 59 分，联邦调查局谈判专家拜荣·萨吉准时拨通了大卫教的内部电话。他直接告知后者 FBI 人质救援小组方面即将发动第二轮攻势，希望大卫 · 考雷什可以把握住最后一次机会率众投降。但令他失望的是，后

者再度拒绝了他的这一提请，韦科包围战注定将以流血的方式画上句号。6时整，两辆经过改装的装甲战斗工程车直接开赴到教徒聚集的迦密山庄园建筑中。在用高音播报设备告知大卫教成员FBI方面即将向建筑内部释放催泪瓦斯后，负责现场作业的突击小组成员便开始了紧锣密鼓的工作。在爆破炸药和装甲车炮筒的双重作用之下，建筑的墙壁被轻而易举地打穿了若干个用于释放毒气的小洞。携带有CS毒气罐的战斗工程车将炮管直接插入进了这些洞口中，开始注入催泪毒气。过程中，大卫教武装教徒虽一直在利用重型火力予以还击，但没有造成任何FBI人质救援小组成员的伤亡。漫布在室内空气中的催泪瓦斯令所有在现场的人慌乱了手脚，在教主大卫·考雷什的命令指挥下，一些没有战斗力的老弱妇孺被发放了防毒面具以暂时缓解呼吸困难的问题。然而由于面具的准备数量不足，一些没能得到防护装备的教徒只得暴露在CS毒气的包围之中，这其中甚至包括一些儿童。尽管有家长曾试图用一些浸水的毛毯将孩子们团团包裹住，但这一方法实际上也是收效甚微。CS毒气弹除令受害者感到极度呼吸困难之外，还会使得长期暴露在毒气中的皮肤产生强烈的灼烧感，随着时间的推移，甚至会有可能直接致使水泡、溃疡等。即便如此，仍未有教徒试图跑到建筑外侧向FBI突击小组投降。因为相比毒气弹的袭扰，这些教徒似乎更恐惧教主考雷什的淫威。



▶“韦科惨案”中，依靠装甲战斗工程车掩护前进的ATF特工与军方人员。

经过一段时间的观察后，现场的FBI指挥官并未发现有任何人员出来投降的迹象。于是，另外4辆装甲工程车也被紧急调动起来，加入到了施放毒气的作业中。此外，搭乘着装甲车辆的FBI人质救援小组成员吉姆·麦基也利用手中的M79榴弹发射器对着建筑中有枪火冒出的窗口释放了“鼬弹”（一种毒气浓度高于标准CS毒气的弹药），以便掩护其他队友的作业。在数台大型机械设备的共同协作之下，迦密山居民建筑很快便被拆卸的千疮百孔。不得已，大卫·考雷什只得要求教徒们赶快撤离至混凝土浇筑的地下室中。至中午12时7分，在距离建筑物约300米处利用高倍望远镜观察局势动态的拜荣·萨吉等人突然发现建筑物的3处地点竟然接连冒出了火光。由于迦密山庄园正好处在德克萨斯大平原之上，且周边没有任何其他建筑群。加之4月19日行动当天的风势相当之大，很快整栋建筑物便被大火所吞噬。除了9名教徒在大楼坍塌之前侥幸逃脱外，其余所有人全部葬身火海。当赶赴而来的消防车扑灭大火后，现场的FBI探员共发现了74具被烧焦的尸体，其中自然也包括教主大卫·考雷什本人。


■由现场直升飞机拍摄，燃烧中的迦密山庄园一角。

尾声

韦科惨案经现场记者公开报道之后，瞬间成为了美国上下的热门焦点话题。总统比尔·克林顿以及总检察长珍妮特·里诺在第一时间召开了新闻发布会，宣布为这场失败的围攻行动承担全部责任。经过现场勘察，联邦探员发现大卫教教徒在长达51天的对峙中共发射了多达12000发子弹，而这仅是他们弹药库存中一百万发弹药储备量的一小部分。有关现场起火原因的调查，也被政府提上了日程。幸存下来的大卫教教徒以及部分民众纷纷指责是FBI和ATF方面在行动中发射的“鼬弹”最终导致了建筑物中的木制建筑起火焚烧，继而酿成了这一惨案。但是根据现场探员对迦密山庄园建筑的监听记录，早在强攻行动前一刻，大卫教成员便已经准备好自杀殉教了。在大卫·考雷什的蛊惑之下，这些教徒终究未能逃脱死亡的宿命，着实令人感到惋惜。

1995年4月19日，在韦科惨案两周年的当天，位于美国俄克拉荷马城市中心的艾尔弗雷德·P·默拉联邦大楼突发爆炸袭击。该事件共导致了168人死亡，另有超过680人受伤。在距离事件发生仅90分钟之后，案件主谋之一的蒂莫西·詹姆斯·麦克维便遭到了警方的羁押。经过后续的审理，麦克维坦诚这一爆炸案的直接目的是为了给死亡的大卫教教徒们“招魂”。原来在前往迦密山庄园的残骸进行“朝圣之旅”后，这位曾在海湾战争中服役的退伍老兵便下定决心要为大卫·考雷什等人所蒙受的冤屈而“伸张正义”。诚然，韦科惨案的余波至今仍未完全荡除。这一伤痕仍将可能将继续延续下去，成为美国人民心目中长久不散的阴影。

MUSIC COLLECTION
《游戏·人》第七十六辑音乐收藏介绍



踏过盛夏，已是金秋，相信 2021 年下半部分的生活和工作里，也出现了不少让人高呼天籁之音的名曲和音乐作品。接下来就让本辑《游戏·人》的音乐推荐来和各位读者分享一下，成为最近工作必需品的心头好曲目都有哪些吧，希望能带给您一些“相见恨晚”的歌曲和接下来单曲循环的作品之一吧。

序号	曲目	出自	演唱者
1	神っぽいな	VOCALOID	初音ミク
2	Vermillion feat.nomico	游戏《东方虹龙洞》	のみこ（nomico）
3	Jesus bleibet meine Freude [Herz und Mund und Tat und LebenBWV.147]	动画《新·世纪福音战士剧场版 终》	-
4	ただいまとおかえり	动画《宝可梦 皮卡丘和可可的冒险》	木村カエラ
5	Harmonious	游戏《终焉的白百合》	-
6	Accolade-Intro	游戏《终焉的白百合》	-
7	Schicksal	游戏《少女前线》	Kinoko 蘑菇
8	觉醒	动画《普罗米亚》	Superfly
9	Hoa	游戏《花之灵》	-
10	Yearning for Dark Shadows	游戏《生化危机 8 村庄》	Aga Ujma

1 神っぽいな《像神一样呐》

作曲：ピノキオピー　作词：ピノキオピー　演唱：初音ミク

来自ピノキオピー今年 9 月发布的 Vocaloid 歌曲



Oh My God

愛のネタバレ　“別れ”っぽいな
人生のネタバレ　“死ぬ”っぽいな
なにそれ意味深で　かっこいいじゃん…
それっぽい単語集で　踊ってんだ
失敬

とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
っぽいじゃん
っぽいじゃん
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
神っぽいな

もういいぜ　もういいぜ
それ
もういいぜ　もういいぜ
逆に
興奮してきたなあ

おっきいね　おっきいね
夢
おっきいね　おっきいね
景気いいけど品性はTHE END
うええい　うええい

“Gott ist tot”

神っぽいな　それ　卑怯
神っぽいな　それ　“My God”
アイウォンチュー　ウォンチュー
IQが下がっていく感じ

邪心っぽいな　それ　　毕竟
邪心っぽいな　それ　“My God”
アイヘイチュー　ヘイチュー
害虫はどっち

その髪型　その目　その口元
その香水　その服　そのメイク

アレっぽいな
それ　比況
アレっぽいな それ

その名言　その意見　その批評
そのカリスマ　そのギャグ　そのセンス

神っぽいな
それ　卑怯
っぽいな　っぽいな　っぽいな
憧れちゃう!

とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
っぽいじゃん　っぽいじゃん
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
神っぽいな

メタ思考する本质は　悪意?
人を小马鹿にしたような　作為
无为に生き延びるのは　難しい
权力に饮まれて揺らぐ　灯り
神を否定し神に　成り代わり
玉座で豹変する　小物达
批判に見せかけ　自戒の祈り

Do you know?

何言ってんの? それ
ウザい
何言ってんの? それ
意味がよくわがんないし
眠っちゃうよ　マジ

饱きっぽいんだ　オーケー
みんな
饱きっぽいんだ　オーケー
踊れるやつ　ちょうだい　ちょうだい　ビーム

きっしょいね　きっしょいね
それ
きっしょいね　きっしょいね
逆に
ファンになってきたじゃん

ちっちゃいね　ちっちゃいね
器
ちっちゃいね　ちっちゃいね
天才ゆえ孤独ですね
かっけい… かっけい…

“Gott ist tot”

神っぽいな　それ　卑怯
神っぽいな　それ　“My God”
超健康　健康　言い张って
くたばっていく感じ

ヤケっぽいな　それ　毕竟
ヤケっぽいな　それ　“My God”
もう哀愁哀愁
エピゴーネンのヒール

そのタイトル　その絵　そのストーリー
その音乐　その歌　そのメロディー

アレっぽいな
それ　比況
アレっぽいな それ

その名言　その意見　その批评
そのカリスマ　そのギャグ　そのセンス

神っぽいな
それ　卑怯
っぽいな　っぽいな　っぽいな
憧れちゃうわ!

とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
っぽいじゃん　っぽいじゃん
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
とぅとぅるとぅとぅとぅる　风
神っぽいな

愛のネタバレ　“別れ”っぽいな
人生のネタバレ　“死ぬ”っぽいな
すべて理解して　患った
无邪气に踊って　いたかった
人生

我的天呐

所谓爱的剧透 就应该是“分别”那样吧
所谓人生的剧透 就应该是“死亡”那样吧
什么啊那么具有深意的 有点帅气的词汇…

那我就用充满这种感觉的词组来 跳个舞吧
失敬了

嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
一样嘛 一样嘛
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
简直就像神一样

已经够了 已经够了
那个
已经够了 已经够了
反而
让我热血沸腾了起来

真伟大啊 真伟大啊
梦想
真伟大啊 真伟大啊
虽然很有精神但品性已经无药可救了
呜诶诶诶 呜诶诶诶

“上帝已死”

就像神一样 那个 很卑鄙
就像神一样 那个 我的天
我渴求你 渴求你
但是感觉IQ在逐渐下滑

就像心怀不轨一样 那个 毕竟
就像心怀不轨一样 那个 我的天
我恨你 恨你
到底谁才是害虫

那款发型 那对眼睛 那张嘴角
那种香水 那件服饰 那般妆面

就像那种一样
和它相比
就像那种一样 没错

那句名言 那个意见 那样批评
那种魅力 那般搞笑 那类品味

就像神一样 那样很卑鄙
一样啊 一样啊 一样啊
真令人憧憬!

嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
一样嘛 一样嘛
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
简直就像神一样

纵览全局思考的本质是 恶意?
将他人当成傻瓜般愚弄的 行为
无所作为却能苟活于世 真难
被强权吞噬而摇曳般殆尽的 灯火
否定众神却欲 取而代之
在王座之上性情大变的 小人们
做出批判样貌实则 自戒自省

你可知晓?

在说什么呢? 那个
烦死了
在说什么呢? 那个
完全不明白你想表达的意思
让我感觉快睡着了 真的

感到厌倦了一样 OK
大家都
感到厌倦了一样 OK
来个跳舞的家伙吧 给我 给我 光线

好恶心呀 好恶心呀
那个
好恶心呀 好恶心呀
但反而能吸引更多粉丝呀

太小了 太小了
气度
太小了 太小了
因为是天才所以才孤芳自赏啊
真帅啊… 真帅啊…

“上帝已死”

就像神一样 那个 很卑鄙
就像神一样 那个 我的天
虽然强调 超健康 健康
但是却表现出一副力竭的样子

就像在嫉妒一样 那个 很卑鄙
就像在嫉妒一样 那个 我的天
为此哀愁 哀愁
却只能用模仿他人的手段来治愈自己

那句标题 那张绘画 那个故事
那种音乐 那首歌曲 那段旋律

就像那种一样
和它相比
就像那种一样 没错

那句名言 那个意见 那样批评
那种魅力 那般搞笑 那类品味

就像神一样 那样很卑鄙
一样啊 一样啊 一样啊
真令人憧憬哇!

嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
一样嘛 一样嘛
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
嘟嘟噜嘟嘟嘟嘟噜 风格
简直就像神一样

所谓爱的剧透 就应该是“分别”那样吧
所谓人生的剧透 就应该是“死亡”那样吧
因此畏惧了 去理解了一切
但我还是 想天真无邪地起舞
人生



利贝 推荐

作为VOCALOID歌曲创作者内赫赫有名的大手子，ピノキオピー老师最近可谓是重拳出击，继今年8月份中毒性极强的《呐呐呐》之后，又为我们带来《像神一样呐》这款同样风格鲜明的魔性曲子。而要谈到这首曲目的独特之处，莫过于通篇莫名其妙的填词。但这并不是我们可爱的老匹喝多了写下的胡言乱语，而是有意再用如此不着边际的填词来讽刺如今VOCALOID歌曲制作的泛滥，以及圈内胡乱吹捧意识流作品和中二填词的乱象。当然，用瞎写的歌词配上精心编排的曲调竟然也能让听者欲罢不能，看来老匹除了不吐不快的心情还在进行毫无人道的炫技（笑），灵动欢脱的电子音效配合时而急促、时而悠长的节奏鼓点，加上灵魂吉他的三重奏。虽然不应该如此形容，但是笔者还是只能用“清新脱俗”来描述自己对该歌曲的第一印象。仿佛坐在微风细雨的屋檐下，且听身旁少女轻声的抱怨一般愉快。

2 Vermillion feat.nomico

作曲：ZUN作词：ayame　演唱：のみこ（nomico）
再编曲：Alstroemeria Records
来自东方同人社团 Alstroemeria Records 今年 8 月发布的专辑《Aspherical Surface e.p.2》
原曲：星降る天魔の山　　来自游戏《东方虹龙洞》



足りない ものを数え
瞼が重くなった

積んだものは手の中で咲かない
大事にしすぎて坏してしまう
元には戻れない折り目みたい
代价があって今があるから

空いた花瓶にさす花がなく
抜ける空の下探しでも
強すぎる风 耳を塞いて
乾いた頬に涙が伝う

本音の奥の棘に触れると
遮るように影が伸びて
割れた破片を集まることも
今の私にはできなくて

その指に触れるもの
全てを知りたかった

積んだものは手の中で咲かない
大事にしすぎて坏してしまう
元には戻れない折り目みたい
代价があって今があるから

空いた花瓶にさす花がなく
抜ける空の下探しでも
強すぎる风 耳を塞いて
乾いた頬に涙が伝う

本音の奥の棘に触れると
遮るように影が伸びて
割れた破片を集まることも
今の私にはできなくて

数着不够的东西
思虑也变得凝重

堆在手里的东西已不会绽放
太过珍惜反而将其弄坏
就像已经无法复原的折痕
因为付出了代价才成就了现在

已经没有可以放入空花瓶的花了
即便在广袤的天空下寻找
狂风吹拂 让人难以聆听
已经干裂的面颊再次感受眼泪

触碰到内心深处的刺时
其中的阴影正在如同遮盖般延伸
因此就连收集它的碎片
现在的我都无法做到

在那只手指触碰到事物的瞬间
我希望那时理解一切

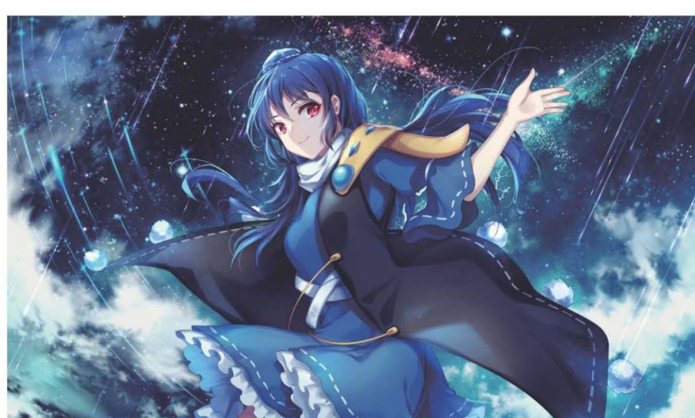
堆在手里的东西已不会绽放
太过珍惜反而将其弄坏
就像已经无法复原的折痕
因为付出了代价才成就了现在

已经没有可以放入空花瓶的花了
即便在广袤的天空下寻找
狂风吹拂 让人难以聆听
已经干裂的面颊再次感受眼泪

触碰到内心深处的刺时
其中的阴影正在如同遮盖般延伸
因此就连收集它的碎片
现在的我都无法做到



原曲为《东方虹龙洞》中登场角色——饭纲丸龙的角色曲，虽然有不少粉丝感觉本作音乐的出彩之处屈指可数，但是其更贴合角色个性和战斗节奏的音乐感也能让人看出，ZUN 在探求新的游戏音乐风格。虽然整款游戏目前来看人气最高的曲目为“熙攘市场今何在　～Immemorial Marketeers”，但是东方粉丝们熟悉的“蹦迪社”Alstroemeria Records 还是选择了这首曲目进行 VOCAL 再编，而经历过 Alstroemeria Records 社电子乐大师们的再编曲后，整体多了几分摇摆感。他们使用了逐层递进结构般的旋律设计，搭配歌姬のみこ少女感十足的声线（出圈程度最高的《Bad apple》便是她的作品之一），让整首曲目不失电子舞曲的动感，又能饱含原曲中略有些悲伤和寂寥的氛围。



▶承担着发展、维系天狗社会的大天狗——饭纲丸龙。

3 Jesus bleibet meine Freude [Herz und Mund und Tat und LebenBWV.147] 耶稣，世人仰望的喜悦

作曲：巴赫
在动画《新·福音战士剧场版 终》与动画《新世纪福音战士剧场版 Air/ 真心为你》皆有出现



普罗瑟 推荐

《EVA》热衷于用古典曲目作为配乐已经是人尽皆知的事情了，无论是《欢乐颂》，还是《G弦上的咏叹调》，抑或《D 大调卡农四重奏》等，都在本篇的“名场景”中出现，给观众留下了深刻的印象，给观众留下了深刻的印象。这次笔者推荐的是由《耶稣，世人仰望的喜悦》，出自巴赫之手。这位著名的音乐家有数首乐曲都曾在《EVA》中出现,而《耶稣,世人仰望的喜悦》更是在新旧剧场版里皆有亮相——在《EOE》，它紧接着《來吧，甜蜜的死亡》，出现在影片末尾如梦似幻的实拍片段；在《终》，它出现在正片开始前的前情回顾。对于古典乐，笔者并并不具备足够的知识面和笔力来写出有说服力的文字，又因为这些音乐本身已经征服了时间，文字的描述也显得苍白无力（听就对了)。值得一提的是，在《EOE》里本曲是钢琴版，也是笔者更为偏爱的版本。



4 ただいまとおかえり（《我回来了，欢迎回家》）

作曲：岡崎体育　作词：岡崎体育　演唱：木村カエラ
动画《宝可梦 皮卡丘和可可的冒险》片尾曲

ねえ 梦の中で まぶたの里に何を描いたの
ねえ 声をほどいて つつみこむような
月明かりの下で

眠ってるあなたの髪の流れをなぞって
あと何度触れられるのでしょうか

楽しいことがありますように
寂しいおもいをしませんように
大切な友达ができますように
ただいまとおかえりでずっとつながってるよ

ねえ 明日の朝 お弁当作ってどこか出かけよう
ねえ 仲直りっていつの间にかできちゃうものでしょう

泣いているあなたの肩を手繰り寄せて
あと何度抱きしめられるのでしょうか

嬉しいことがありますように
悲しいおもいをしませんように
素敌な人と出逢えますように
ただいまとおかえりでずっとつながってるよ

いつか旅立つあなたの梦を
见えなくなるまで见送るでしょう
いつでも帰ってこられるように
ただいまとおかえりでずっとつながってるよ

ねえ この写真はいつごろのだっけ とても温かいね
时が流れても色あせずにずっと 心を込めて おかえ

在睡梦中的眼皮下你在描绘着什么
在月光的包围下小点声

抚摸睡着的你的头发
之后还能抚摸几次呢

祝你每天开心能够遇到开心事
愿你不会寂寞
祝你结交重要的好友
我回来了和欢迎回来一直联系着你我

明天做完便当再出门吧
在不知不觉中就可能和好了吧

靠近哭泣的你的肩膀
还能再拥抱几次呢

祝你每天开心能够遇到开心事
愿你不会寂寞
祝你能够遇到出色的人
我回来了和欢迎回来一直联系着你我

我会目送总有一天会为梦想启程的你
直到看不见为止
欢迎随时回家
我回来了和欢迎回来一直联系着你我

这张照片是什么时候拍的显得很温暖呢
即使时光流逝也不会褪色全心全意欢迎回来



作曲者冈崎体育可以说是一个颇具才华的作曲家。他非常能够抓住动画本身的感情表达，构建合适的曲目。比如《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的动画配乐《心之笔记》就是一个典型的例子。在古兹马对战小智的过程中，一直恐惧的古兹马与具甲武者不再退缩并直面自己，有着毕业歌风格的曲子响起时古兹马战败，但一直以来的积怨也随着这首歌烟消云散。而在《宝可梦 皮卡丘和可可的冒险》中，冈崎体育构造了两首风格相差极大的曲子，一首是一开始的《规矩之歌》，雄壮的气势让人一下子就联想到部族风格和萨戮德彪悍的行事作风。另一首则是这首《我回来了，欢迎回家》，正是前一首曲子的粗犷映衬出了这首片尾曲的细腻，曲子没有宏大的背景表达，而是扣住了父母对子女的守望这个主题，也和剧场版的故事相合。虽然在电影院看热闹的小朋友可能还不能理解这种感情，但是作为离家万里出来工作的成年人，歌词流露出的亲情总是在不经意间触动人的心弦。



5 Harmonious 来自游戏《终焉的白百合》
作曲：Binary Haze Interactive/Mili



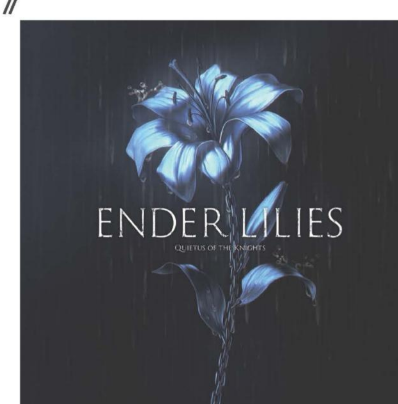
黑暗幻想风格的银河城游戏《终焉的白百合》是今年夏季的话题作品，尽管在关卡设计和战斗系统上有些一言难尽之处，但这款作品的音乐却得到了玩家们的一致好评。知名的音乐团队 Mili 参与到了该作的音乐创作中，玩过的朋友们一定能够感受到 Mili 音乐里的那种强烈的空灵感风格。在主人公莉莉苏醒后离开游戏的教学关卡区，来到外面的世界，开始踏上未知旅途后，挑战的第一个区域——悬崖之村时的 BGM，就是我要推荐的这首《Harmonious》。被死亡之雨覆盖的边境王国中，已经没有了任何的活物，只有失去理智的秽鬼们在横行肆虐，然而在这样的背景下，这首曲子却使用了极为柔美和安详的曲调，由此表现出了纯白无瑕的少女与充满着污秽和死亡世界之间的极大反差，时而夹杂着的几句轻灵的女声吟唱，又让人不免感到一丝淡淡的无奈和悲伤。被黑暗笼罩的世界中的一丝微弱的光芒——这首曲子以完美契合游戏世界观的旋律和氛围，对刚刚正式开始攻略游戏的玩家造成了一次开幕雷击般的心灵震撼，也为整个游戏的氛围确立了基调。



6 Accolade-Intro 来自游戏《终焉的白百合》
作曲：Binary Haze Interactive/Mili



这首曲子是《终焉的白百合》BOSS 战“骑士长尤利乌斯”第一形态的 BGM，这也是我在这款游戏里最喜欢的 BOSS 战 BGM。尤利乌斯是《终焉的白百合》中少有的招式大开大合，和玩家进行一板一眼正面决斗的 BOSS。在《终焉的白百合》中，绝大部分 BOSS 战 BGM 的曲调为了配合游戏整体氛围，都做得较为柔缓，而作为尤利乌斯战 BGM 的这首《Accolade - Intro》则是个例外，选择了曲调较为激昂的钢琴曲进行演绎，也因此非常容易调动起玩家的情绪，让人精神为之一振。除了氛围基调外，这首曲子的节拍也有一点特意配合着 BOSS 招式动作和攻击节奏的味道，这使得玩家能够更容易沉浸到这场生死之战里，作为第二形态后续的《Accolade-Outro》虽然更为高昂，但相对而言风格没有前者那么鲜明，多少有些遗憾吧。



7 Schicksal

作曲：Moto, D.Yi　　作词：Mira.Z　　演唱：Kinoko 蘑菇

手游《少女前线》2021 年夏活“熵减焓增”主题曲

The previous definition has been blurred
All the past is like a long river
With you we silently stood on the bank
Who would have thought it?
Being caught in the whirlpool of tragedy
Shading into numbness my fear
I'm on the verge of losing my mind
The flame of war lit up the lifeless sky
It's so beautiful
Have I seen the light before?

Look back on history
Countries set up and split
People gather and leave
The tree leaves fall
Then claims new green
So, I believe in someday
Tenderly twilight will come
The shining stars tell the end
No matter I'm in heaven or hell
Always I hear the voice hidden in the wind
Never bend your knees or lower your head
Is this my destiny?

Still holding bravery?
My friend
Or crouching in the dark without a cry
Come, look up the sky
Do you see the lemon moon?
I can see meanwhile
We will meet again soon, it's true
Tenderly twilight will come
The shining stars tell the end
No matter I'm in heaven or hell
Always I hear the voice hidden in the wind
Never bend your knees or lower your head

Beneath the birch
Rustling sigh
Fuzzy memory is polished
Tenderly twilight will come
The shining stars tell the end
No matter I'm in heaven or hell
Always I hear the voice hidden in the wind
Never bend your knees or lower your head
This is my destiny

过往的定义早已变得模糊
逝去的历史犹如一条长河
我们安静地伫立在岸边
谁又能预料到
我们会陷入在悲剧的漩涡之中
对恐惧的麻木
使我陷入了崩溃的边缘
战火照亮了死寂的天空
这景色如此美丽
似曾相识

纵观历史
国家建立然后分裂
人们相聚然后离别
枯叶落下
新芽成长
我坚信在未来
当平静的黄昏来临之时
闪烁的繁星述说着故事的结局
不管身处天堂还是地狱
我总能听到那风声中的话语
不要屈服 不要低头
这难道就是我的命运吗?

还心怀勇气吗
我的朋友
亦或者是无言地蜷缩在黑暗当中
抬头仰望星空吧
你能看到皓月当空吗
我也能
我们一定能很快重逢
当平静的黄昏来临之时
闪烁的繁星述说着故事的结局
不管身处天堂还是地狱
我总能听到那风声中的话语
不要屈服 不要低头

白桦树下
传来叹息的声音
模糊的记忆逐渐变得清晰
当平静的黄昏来临之时
闪烁的繁星述说着故事的结局
不管身处天堂还是地狱
我总能听到那风声中的话语
不要屈服 不要低头
这就是我的命运



三日月 推荐

对于熟悉中国手游或者 ACG 的读者来说，Vanguard Sound 是一个非常熟悉的名字。成立于 2008 年的 Vanguard Sound 在近几年参与了不少中国 ACG 作品音乐的制作。除了《少女前线》以外，他们还为诸如手游《战双帕弥什》《云图计划》、游戏《寄居隅怪奇事件簿》《圣女战旗》和动画《雏蜂》《纳米核心》等作品制作音乐。由于作品数量多且题材不一，所以他们的音乐缺乏一个统一的风格，但值得称道的是，Vanguard Sound 能根据作品题材量身打造符合意境的音乐。当你听到他们曲目的时候，第一时间想到的往往不是 Vanguard Sound，而是其对应的作品本身。



8 觉醒 动画电影《普罗米亚》主题曲
作曲：Superfly 作词：Superfly 演唱：Superfly

现る黑い空
鼓动は雷鸣を缲り返す
岚がくる前に
今宵は あの咒文を授けましょう

マハリ ユワレ ガアイェ サヴァナレ
アマレ ディラヒ ジュマギ ガナシャラ
マハリ ユワレ ガアイェ サヴァナレ
アマレ ディラヒ ジュマギ ガナシャラ

苏らせるのさ
爱する君の心
からだを脱ぎ舍てて
今、我に还るとき

マハリ ユワレ ガアイェ サヴァナレ
アマレ ディラヒ ジュマギ ガナシャラ
天に吠えて 觉醒
目を瞑って 风をすくって
身を溶かして 钟を鸣らして

マハリ ユワレ ガアイェ サヴァナレ
アマレ ディラヒ ジュマギ ガナシャラ
マハリ ユワレ ガアイェ サヴァナレ
アマレ ディラヒ ジュマギ ガナシャラ
マハリ ユワレ ガアイェ サヴァナレ
アマレ ディラヒ ジュマギ ガナシャラ
天に吠えて 觉醒

雷鸣は 何度も产声をあげる
うたうのさ 暗を越えて飞び出せ
マハリ ユワレ ガアイェ サヴァレ
アマレ ディラヒ ジュマギ ガシャラ
マハリ ユワレ ガアイェ サヴァナレ

泛黑的天空
反复响动的雷鸣
在暴风雨来临之前
今夜 念出那个咒语吧

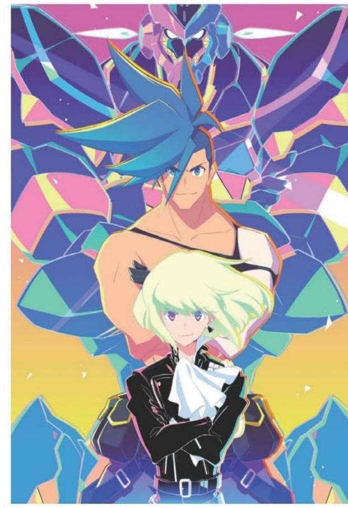
Mahari Yuware Gaaie Savannare
Amare Dirahi Jumagi Ganashala
Mahari Yuware Gaaie Savannare
Amare Dirahi Jumagi Ganashala

让它苏醒吧
那颗爱慕着你的心
舍弃这幅身躯
此刻 正是我归来之时

Mahari Yuware Gaaie Savannare
Amare Dirahi Jumagi Ganashala
向天大声喊出 觉醒

将双眼紧闭 将徐风捧起
让身体溶化 让钟声长鸣
Mahari Yuware Gaaie Savannare
Amare Dirahi Jumagi Ganashala
Mahari Yuware Gaaie Savannare
Amare Dirahi Jumagi Ganashala
Mahari Yuware Gaaie Savannare
Amare Dirahi Jumagi Ganashala

向天大声喊出 觉醒
雷声正重复不断的响起
唱吧 从这黑暗中飞跃而出
Mahari Yuware Gaaie Savannare
Amare Dirahi Jumagi Ganashala
Mahari Yuware Gaaie Savannare





仲夏 推荐

这首歌为知名动画制作公司 TRIGGER 为制作的动画电影——《普罗米亚》（プロメア，PROMARE）的主题曲，电影于 2019 年 5 月在日本上映，2 年后的 2021 年 6 月在中国大陆上映。全曲充斥着低沉却又不失激昂的旋律，印证了剧中以主角之一里欧为首的燃族人反抗史，也正契合全篇荒诞而又热血的风格。不过本曲在电影里反复出现了多次，以至于让观众多少有些审美疲劳（笑）。

不过话又说回来，自《你的名字》的大火之后，引进到国内的日本动画电影也是越来越多了。只可惜因为缺少宣传以及受众较窄等原因，导致它们的票房数据普遍都不太好看。但还是希望这个势头可以就此坚持下去，让国内的观众有更多的机会在电影院的大屏幕上欣赏动画电影。



9 Hoa 《花之灵》主题 BGM
作曲：Johannes Johansson、Lauri Koivisto





今年 8 月于全平台发售的《花之灵》是一款画风清新治愈的小游戏，该作自公布之时起，就因为其吉卜力式的童话画风而备受关注。而等玩家实际玩到游戏后才发现，原来不仅是画风，音乐也是游戏的亮点所在。开发商对于音乐的追求完全可以用精益求精来形容，像笔者现在推荐的这首主题 BGM，采用管弦乐和钢琴曲结合的方式演绎，既体现了明显的层次感，又契合了游戏的主题。为了获得完美的效果，开发商直接请来了一个交响乐团进行现场录制，动用了 22 种乐器，其中甚至有箫、尺八这样的中国传统乐器，最终获得的效果大家可以自己判断。本作的发行商——中电博亚 CE-Asia 在 B 站上传了现场演奏的视频，大家搜索“《花之灵》原声欣赏”即可看到。

其实不光是这首主题 BGM，《花之灵》里的音乐称得上是首首动人。虽然本作由于名气不够大而导致在各大音乐平台上都找不到其踪影，但我们可以在 Steam 上购买数字原声带慢慢欣赏。

10 Yearning for Dark Shadows
作曲：Aga Ujma、Brian D'Oliveira　作词：Brian D'Oliveira
演唱：Aga Ujma　游戏《生化危机 8 村庄》Ending Song

Long, long, ago
I went searching for berries
Within the darkness
Cold and silent
A voice called out to me

Hello lost Child
Come quench your thirst
and drink this pint, to bring you joy

As I walked through the graveyard
Dark Weaver appeared
With a dress in his hands, he said
Come child
I give you this dress to warm yourself
A perfect fit

Onwards, I walked
through a thirsty bend, mysterious
Then the Fish King appeared
Come child
Here is my fin
Eat as you wish

Warm and full
I approached an Iron Steed adorned with gold
And I grabbed what I thought was mine
Mine, Mine, Mine!

Hello, my tears
Because of you
I am who I am

Hello, Sorrow
Because of you
I am who I am

Long, long, ago
I did not know who I was
And in the deepness
I was lost
And now...

Hello, my tears
Because of you
I am who I am

Hello, Sorrow
Because of you
I am who I am

很久很久以前
我去采摘浆果
在黑暗、阴冷和寂静中
一个声音对我说

你好呀，迷路的孩子
过来解解渴吧
喝下这一品脱，能带给你快乐

在我经过墓地时
暗灵织者现身了
手里拿着裙子说道
来吧，孩子
这条裙子给你，暖暖身子吧
正合你身

我继续朝前走
穿过一条干涸的河道，好神秘

深水鱼王现身了
来吧，孩子
这片鱼鳍拿去吃吧，充充饥

穿暖吃饱后
我走近一匹佩戴着金饰的钢铁战马
然后拿走了我认为是属于我的东西
我的，我的，我的！

你好，泪水
因为有你
我才是我自己

你好，忧伤
因为有你
我才是我自己

很久很久以前
我还不知道我是谁
在灵魂深处
我深陷迷茫
但现在……

你好，泪水
因为有你
我才是我自己

你好，忧伤
因为有你
我才是我自己





《生化危机 8 村庄》的这首结束曲与开篇的绘本动画《村庄诡影》遥相呼应。为采摘浆果而迷路的小女孩在饥寒交迫之际，相继遇到了蝙蝠领主、暗灵织者和深海鱼王，用对方给予的血液、裙子和鱼鳍缓解了自己的口渴、寒冷和饥饿。但当她遇到钢铁战马时，习惯性地以为它携带的黄金齿轮也是送给自己的，于是便自顾自地摘了下来，结果惹怒了对方。后半段歌词则仿佛是萝丝玛丽·温特斯的自述，身为特殊霉菌体的她与众不同，自然免不了深陷迷茫，但经历过泪水和悲伤后，才终于明白了自己是谁。Aga Ujma 认为这首歌“黑暗且有点毛骨悚然，但是也非常美丽”，而且她在演唱时要对歌中小女孩的经历感同身受。Brian D'Oliveira 表示最开始构思这首歌的时候，想到的就是 Aga 的独特嗓音，在创作过程中则是从绘本上的画作和故事汲取灵感。两人可谓珠联璧合，最终成就了这样一曲空灵且神秘的旋律。




PlayStation专门志Pro
VOL. 9
全彩大16开200页+DVD光盘
●收录游戏攻略
漫威蜘蛛侠 迈尔斯·莫拉莱斯 中文
对马岛之魂 中文
仁王2 含DLC1&2 中文
女神异闻录5 皇家版 中文
女神异闻录5 乱战 魅影攻手 中文
英雄传说 创之轨迹 中文
行尸走肉 PSVR游戏
●特别企划
大步迈入次世代
PS5首发特别报道
淘宝端扫码购买
现已上市
49.9元


THE LAST OF US PART II
定价
188元
最后生还者
第二部
艺术设定集
官方中文版
现已上市
超过600张精美原画
主创人员设计迭代分享
淘宝端扫码购买


UCG总店
重磅福利活动即将开启!
扫码访问淘宝总店
扫码关注微信公众号及微店

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏·人

2021
第贰季
UCG

游戏人物

杰夫·卡普兰——“英雄”为何离开《守望先锋》？

斑斓之书

巴托里·伊丽莎白——真实历史当中的蒂米特雷斯库
《刺客信条 人物志》系列特企——《刺客信条Ⅱ》尼可罗·迪·贝纳尔多·德·马基雅维利篇

特别企划·官方合作试读

《岩田先生》书摘——任天堂传奇社长最为真实的一面

秘密花园·官方合作试读

《迷宫大侦探皮埃尔 保卫帝国迷宫塔的宝藏》绘本



更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn
游戏·人 讲解 光盘定价：38元
本手册随盘附赠不能单独销售